2010

Life Tool
Computer aided Communication

COMPUTERHILFSMITTEL FÜR MENSCHEN MIT BEHINDERUNG



BERATUNG - SCHULUNG - SOFTWARE - HARDWARE

www.lifetool.at



Aus dem Leitbild des Evangelischen Diakoniewerkes Gallneukirchen:

„Jeder ist auf Kommunikation und Gemeinschaft angewiesen, darum suchen wir die Begegnung untereinander und fördern den Austausch von Informationen und Erfahrungen."

Der vorliegende Katalog von LifeTool enthält eine Auswahl an Computerhilfsmitteln für Menschen mit Behinderung. Es sind von den LifeTool Beraterinnen und Beratern ausgewählte und erprobte Software- und Hardwareprodukte, welche Unterstützung in wichtigen Bereichen des Lebens geben sollen. Zielgruppen für diesen Katalog sind Kinder, Jugendliche und Erwachsene mit körperlicher und/oder geistiger Behinderung.

Unterteilt ist der Katalog in die Bereiche: Computerarbeitsplatz, Frühförderung, Unterstützte Kommunikation, Schule/Integration, Logopädie und Ergotherapie/Neurologie. Die Produkte, die Sie in diesem Katalog finden, gehören zu den Bereichen der AT - Assistive Technology und der AAC - Augmentative and Alternative Communication (auch Unterstützte Kommunikation oder UK). Assistive Technologie beschäftigt sich mit der Anpassung technischer Hilfen zur Kompensation von Beeinträchtigungen. Unterstützte Kommunikation (UK) ist die deutsche Bezeichnung für das international etablierte Fachgebiet AAC – Augmentative and Alternative Communication, das sich die Verbesserung der kommunikativen Möglichkeiten von Menschen mit schwer verständlicher bzw. fehlender Lautsprache zum Ziel gesetzt hat. Wie der internationale Terminus verdeutlicht, geht es in diesem Ansatz um Kommunikationsformen, die unzureichende Lautsprache ergänzen (augmentative communication) bzw. ersetzen (alternative communication).

In diesem Katalog werden primär elektronische, also technische und computertechnische Kommunikationshilfen vorgestellt. Einige an sich nichtelektronische Hilfen (Symbol- oder Gebärdensammlungen) sind wiederum durch Computerhilfe leichter herstellbar oder erlernbar. Im Katalog befinden sich neben den selbst entwickelten Software- und Hardwareprodukten eine Vielzahl von Produkten weltweiter Hersteller. Kriterium für den Einsatz eines entsprechenden Hilfsmittels ist die optimale Versorgung der betroffenen Person (durch Beratung und Erprobung – gegebenenfalls Leihstellung).

Die Aufgabenbereiche von LifeTool umfassen die Beratung & Schulung, die Entwicklung und den Vertrieb. Im Bereich von Beratung & Schulung bieten wir Einzelberatungen und Workshops zu ausgewählten Themen und Produktschulungen an. Im Bereich Entwicklung entstehen seit Jahren Software- und Hardwareangebote. Viele der Anregungen für unsere eigenen Entwicklungen stammen von den Personen, die unser Beratungsangebot in den letzten Jahren genutzt haben. Ihnen sei hiermit recht herzlich gedankt!

Im Bereich LifeTool Solutions, in dem auch Menschen mit Behinderung Arbeit finden, versuchen wir die benötigten Produkte kostengünstig anzubieten und schnell zur Verfügung zu stellen. Unser Webshop dient dafür als aktuelle Informationsquelle. Aktuelle Informationen zu unseren Angeboten finden Sie auf unserer Homepage www.lifetool.at.

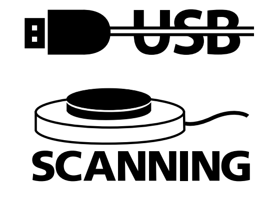
Ihr LifeTool Team!

Inhaltsübersicht

Zusätzlich finden Sie das Vorwort auf Seite 3, unsere Leistungsangebote auf Seite 62, Systemvoraussetzungen und das Impressum auf Seite 63; alle Infos zu unseren Beratungsstellen und LifeTool Solutions auf Seite 64.

Zeichenerklärung:
Produkte mit dem USB-Logo sind mit einem USB-Anschluss versehen und Plug/Play-kompatibel.

Produkte mit dem Scanning Zeichen können auch per Taster (Scanning) gesteuert werden.





Die Frage nach dem richtigen Computerarbeitsplatz ist nicht nur die Frage nach dem richtigen Tisch oder Stuhl. Oft ist es die Frage nach Arbeiten oder nicht Arbeiten, Kommunizieren oder nicht Kommunizieren. Wenn einer Person durch eine Behinderung die Computereingabe mit einer Standardmaus oder Standardtastatur nicht oder nur unzureichend gelingt, sind Computerhilfsmittel gefragt. In diesem Bereich finden Sie eine Auswahl der gängigsten Alternativen. Diese können in den LifeTool Beratungsstellen erprobt werden.

IM SET ERHÄLTLICH

IntegraStart & Jelly Bean im Set

Für viele Menschen mit Behinderung ist es schwer möglich, den Computer mit der normalen Einschalttaste zu starten. Das Startkit ermöglicht das Ein- und Ausschalten eines Computers (kein Notebook) mit einem Jelly Bean Taster. Der IntegraStart ist auch mit anderen Tastern kombinierbar.



Aktuelle Hilfsmittel und Preise finden Sie in unserem Webshop. Siehe **www.lifetool.at**



Haben Sie gewusst, dass …

… Sie im Webshop (Siehe www.lifetool.at) noch mehr Produkte und die aktuellen Preise finden? Zusätzlich können Sie im Secondhand Bereich nach gebrauchten Hilfsmitteln suchen oder selbst welche anbieten. Schicken Sie dazu einfach ein E-Mail an office@lifetool.at.

Jelly Bean Twist

Diese neue Version des Jelly Beans wird mit vier Tasteroberflächen in rot, gelb, grün und blau zum Selbstwechseln geliefert - je nach Geschmack und Bedürfnissen wird einfach eine andere Farbe gewählt. In der überstehenden Grundplatte befinden sich drei Befestigungsbohrungen, die eine problemlose Montage z.B. am Montagearm „Magic Arm" ermöglichen.



■ **Technische Details:** Durchmesser: 63 mm, Auslösekraft: Zentrum 100g, Rand 50g, **Zubehör:** Tastenkappe Snap für die einfache Montage von Symbolbildern am Taster.

Wichtiger Hinweis: Um Taster an einem Computer verwenden zu können ist ein Tastenadapter (siehe Seite 10) nötig.



Big Red Twist

Auch der neue Big Red Twist hat eine große Tastfläche mit taktiler und akustischer Rückmeldung, wird aber neu mit vier Tasteroberflächen in rot, gelb, grün und blau zum selber Wechseln geliefert. Je nach Geschmack und Bedürfnissen wird einfach eine andere Farbe gewählt. In der überstehenden Grundplatte befinden sich drei Befestigungsbohrungen, die eine problemlose Montage z.B. am Montagearm „Magic Arm" ermöglichen.

■ **Technische Details:** Durchmesser: 130 mm, Auslösekraft: Zentrum 150 g, Rand 100 g. **Zubehör:** Tastenkappe Snap

Jelly Beamer Twist/Jelly Beamer SLAT Twist

Der Jelly Beamer ist ein robuster, kabelloser Taster (ebenfalls mit vier Tasteroberflächen in rot, gelb, grün und blau zum Selbstwechseln), der das Ansteuern von Geräten in bis zu 10 m Entfernung ermöglicht. Dabei ist direkte Sicht zwischen Taster und zu bedienendem Gerät nicht notwendig. Da jeder Taster einem Empfänger zugeordnet ist, können beliebig viele Jelly Beamer gleichzeitig benutzt werden. Ist die Betätigung des Tasters aufgrund motorischer Schwierigkeiten nicht möglich, kann auch ein anderer, geeigneter Taster angeschlossen werden. Der Jelly Beamer kann mit Montagesystemen an einem Rollstuhl befestigt werden.
Der kabellose Big Beamer Twist wird jetzt mit dem neuen kabellosen Zeitschalter Switch Latch and Timer (SLAT) kombiniert! Wie bei den Original-SLATs gibt es drei Kontrollfunktionen: Timerfunktion in Sekunden, Timerfunktion in Minuten und Schalterfunktion.

■ **Technische Details:** Reichweite: ca. 10 m, Durchmesser: 63 mm, Auslösekraft: Zentrum 100g, Rand 50 g, Batterie



Specs



Der Specs ist ein kleiner, handlicher Taster, der überall hin passt. Er bietet drei Befestigungsvarianten: Die überstehende Bodenplatte kann an einem Montagesystem oder mit Schrauben auf einer beliebigen Oberfläche befestigt werden. Mit der kleinen Bodenplatte braucht der Specs nur ganz wenig Platz, so dass verschiedene Taster nah nebeneinander liegen können. Außerdem kann der Specs mit einem Klettband (inklusive) z.B. am Handgelenk oder an einer Kopfstütze befestigt werden.

■ **Technische Details:** Durchmesser: 29 mm, Auslösekraft: 130 g



Micro Light

Ein sehr kleiner Taster, der mit einem Finger mühelos bedient werden kann. Taktile und auditive Rückmeldung.

■ **Technische Details:** Auslöseweg 2 mm. Betätigungskraft: 10 g. Montage: eingelassenes Bodengewinde, Magic Arm.

Big Buddy Button



Der Big Buddy ist ein Taster, der aufgrund seiner vielfältigen Farbvarianten gerne von Kindern benutzt wird. Durch die Verwendung von mehreren Tastern in verschiedenen Farben kann eine Ja/Nein-Kommunikation erfolgen, oder die Farben können bestimmten Ereignissen oder Situationen zugeordnet werden. Auf der Unterseite des Big Buddy befinden sich zwei Gewindebohrungen, so dass der Taster einfach auf einer Unterlage befestigt werden kann.



■ **Technische Details:** Durchmesser: 115 mm
Höhe: 25 mm, Auslösekraft: Zentrum 300 g, Rand 150 g



Soft Taster

Besonders für Kopfbedienung geeignet, da sehr weich. Der samtige Überzug kann zum Waschen abgenommen werden.

■ **Technische Details:** Maße: 45 x 89 mm (Durchmesser), Auslösekraft: 800 g.



Haben Sie gewusst, dass …

… Sie nach telefonischer Terminvereinbarung alle vorgestellten Produkte in unseren Beratungsstellen vorgeführt bekommen können? Viele Produkte können Sie bis zu einer Woche kostenlos zuhause oder am Arbeitsplatz testen.



Scatir Switch mit Gooseneck Mounting Kit

Dieses Set beinhaltet den SCATIR Switch, die Brillenhalterung sowie die Halterung für einen Schwanenhals. Der SCATIR (Self-Calibrating Auditory Tone Infrared) ist ein lernfähiger Sensor, der minimale Bewegungen bis hin zum Lidschlag erfassen und auswerten kann. Er emittiert dazu Pulse von Infrarotlicht und wertet die Reflexionen aus. Der SCATIR erfasst auch minimale Bewegungen wie z.B. Lidschlag, Augenbrauenbewegungen, minimale Finger-, Kopf- oder Gesichtsmuskelbewegungen. Der Sensor muss zur Auslösung nicht berührt werden. Die Rückmeldung erfolgt akustisch oder visuell. Der Sensor kann durch den eingebauten Akku außerdem auch mobil eingesetzt werden.

■ **Technische Details:** Maße: 30 x 100 x 110 mm, Stromversorgung: eingebauter NiMH-Akku



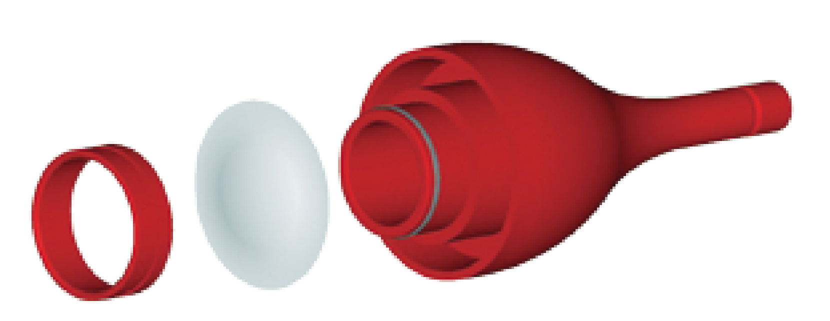
Akustik-Sensor

Das Mikrofon dieses Sensors wird im Abstand von 10 - 50 cm vor dem Mund des Anwenders angebracht. Zur Bedienung eignen sich Zischlaute, Klatschen oder Klopfen. Umgebungsgeräusche können herausgefiltert werden.

IntegraSwitch®

Der IntegraSwitch® ist der erste und einzige Saug-Blase-Schalter mit Zertifizierung nach dem Europäischen Medizinproduktgesetz und bietet u.a. folgende Vorteile: absolut hygienisches, wechselbares, biokompatibles und latexfreies Mundstück; 2 getrennte Ausgänge für Geräte mit Dualfunktion; getrennt voneinander justierbarer Saug/Blasedruck. Haltungssystem: Magic Arm Schwanenhals.







ZUBEHÖR FÜR TASTER



Tastenadapter: Key Switch Box - USB Switch Interface Pro

Durch diese Geräte verbindet man Taster mit dem Computer. An der Key Switch Box können zwei Einfach-Taster für die Leer- (Space-) und Enter-Taste angeschlossen werden. Damit werden zahlreiche Programme unterstützt (z. B. alle LifeTool- und Läramera-Software). Einfach am USB-Anschluss einstecken: fertig! Keine Treiber notwendig (ab Windows 98 SE). Der USB Switch Interface bietet die Möglichkeit, bis zu 5 Tasten parallel an einen PC anzuschließen. Durch die verschiedenen Belegungen können viele wichtige Funktionen auf Taster gelegt werden.



Sensitrac Angle Arm

Dreh- und schwenkbarer Montagearm und -platte für alle gängigen Taster. Hält hervorragend durch die patentierte Saugplatte auf allen glatten Oberflächen und ist sofort wieder lösbar. Die Taster werden mittels mitgeliefertem Klettband (2 Stück) an der Montageplatte befestigt.

Magic Arm Halterungssystem

Besonders stabiles Haltesystem für die Befestigung von Tastern und Eingabegeräten an Tischen oder am Rollstuhl. Es ist schnell und ganzheitlich mit einem Drehteller fixierbar. Reichweite ca. 50 cm. Tragkraft ca. 2 kg.
Zubehör für Magic Arm: SuperClamp, MicroClamp, Halterungen für Tasten und Kommunikationsgeräte.





Einschaltadapter - IntegraStart

Dieser Adapter ermöglicht das Ein- und Auschalten des Computers mittels eines Tasters. Der Adapter wird wie eine Steckkarte im PC montiert. Der Taster (nicht im Lieferumfang) hat dann die gleiche Funktion wie der normale Ein-Ausschalter des Computers. Nur für Computer mit freiem Steckplatz und nicht für Notebooks verwendbar.
Zubehör: alle bei LifeTool erhältlichen Taster



nAbler Joystick

Der nAbler Joystick ist ein äußerst anpassungsfähiger und robuster Mausersatz mit ergonomischem Design. Er ist besonders geeignet für Kinder und Jugendliche mit Lernschwierigkeiten, Personen, die längere Zeit am Computer arbeiten müssen, und ältere Personen mit Bewegungsschwierigkeiten. Der Joystick reagiert bereits auf minimalen Druck. Sämtliche Mausklicks können durch versenkte Tasten ausgeführt werden, die auch bei eingeschränkter Feinmotorik einfach zu bedienen sind. **Leistungsmerkmale:** Standard-Joystick, verschiedene Geschwindigkeiten, flexibler Gummiball, T-förmiger Griff, große Auflagefläche für maximale Stabilität, eingebaute Handgelenkstütze, einfache Installation (keine Treiber notwendig)



■ **Technische Details:** Anschlüsse: USB, inkl. Adapter
Betriebssystem: PC- und Mac-kompatibel

nAbler Orbitrack

Orbitrack ist ein Mausersatz, der für alle Computerbenutzer geeignet ist, vor allem aber für Kinder und Personen mit eingeschränkter Motorik. Die Eingabe erfolgt über einen berührungsempfindlichen Ring auf der Oberfläche. Mit einer einzigen kurzen Berührung können Richtung und Geschwindigkeit der Cursorbewegung kontrolliert werden. Vorteil gegenüber anderen Eingabehilfen: Es ist keine Hand- oder ständige Fingerbewegung notwendig. **Leistungsmerkmale:** einzigartige Cursorsteuerungstechnologie, reagiert auf geringste Berührung (kein Drücken erforderlich), ergonomisches Design mit geneigtem Gehäuse für eine optimale Positionierung des Handballens, vier verschiedene Cursorgeschwindigkeiten



■ **Technische Details:**
Anschlüsse: USB, inkl. Adapter, Betriebssystem: PC- und Mac-kompatibel, Maße: 225 x 140 x 55 mm



Funkey Joystick

Funkey ist ein Mausersatz für Menschen mit einer motorischen Behinderung. Durch die Bewegung des Joysticks kann der Cursor in acht Richtungen gesteuert werden. Die vier Tasten ergeben die Funktionen: Doppelklick, Linksklick, Rechtsklick und Ziehen. **Erforderliches Zubehör:** Maussimulator z.B. KIM (siehe S.14)



Joystickmaus G&T für Linkshänder/Rechtshänder

Robuster Joystick. Große Tasten für die Mausfunktionen.
Mausgeschwindigkeit vielfältig einstellbar. Inkl. Adapter für PS/2.





Mini Joystick Set

Der vielseitige Mini-Joystick steuert vier Richtungen und kann beispielsweise mit dem Kinn bedient werden. Die Bestätigung erfolgt durch Herunterdrücken des Joystick-Griffs. Ein Griff aus Hartplastik und eine flexible Gummiausführung werden mitgeliefert. Der Mini Joystick kann direkt an einen Computer angeschlossen und die Mausfunktionen können ohne Maussimulator ausgeführt werden.
Halterung: Magic Arm System



Robuste 5fach-Tastatur klein, groß

Besonders robustes Eingabegerät mit fünf abnehmbaren Tasten.
Klein: L: 41 cm, B: 17cm.
Groß: L: 51 cm, B: 17cm.
Erforderliches Zubehör:
Maussimulator z.B. KIM (siehe S.14)





Tastenmaus G&T

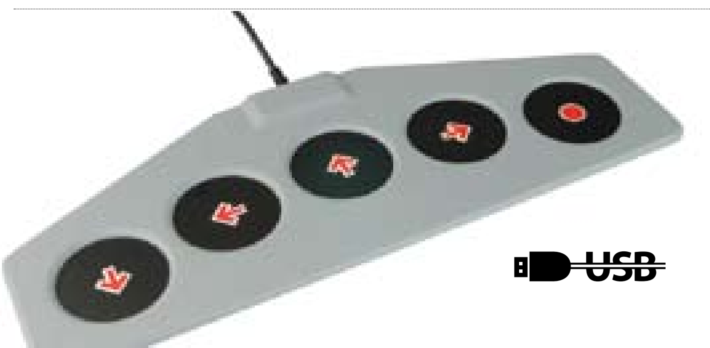
Robuste Tastenmaus für die Fingerbedienung im Holzgehäuse mit einer Tastengröße von 19 bzw. 22 mm.
Inkl. Adapter für PS/2.

Penta

Tastenmaus für Personen mit eingeschränktem Bewegungsradius, die jedoch über gute feinmotorische Fähigkeiten verfügen. Ohne den Arm zu bewegen, kann sie mit einem Finger bedient werden.





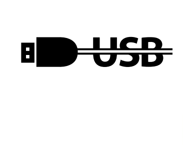


Wafer

Tastenmaus mit fix angeordneten Membrantasten. Abmessung: 29 cm x 15 cm.

Star

Tastenmaus mit 5 Membrantasten. Die Richtungen können beliebig mit Farben oder eigenen Bildern beklebt werden. Geringer Druckpunkt.





ZUBEHÖR FÜR JOYSTICKS

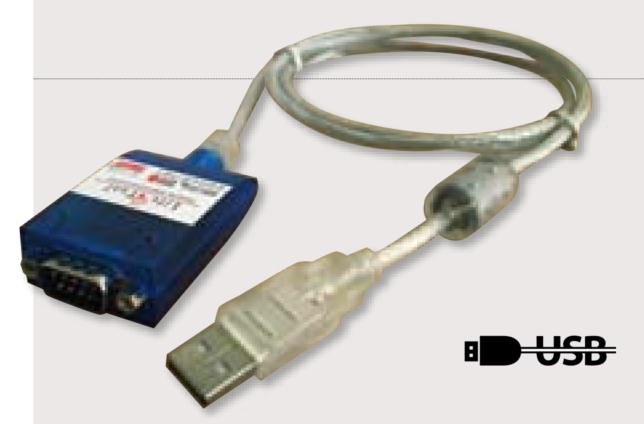
KIM

KIM ist ein universeller Adapter für die Bedienung des Computers mit Hilfe von Sondertastern (wie z.B. Jelly Bean, BuddyButton, etc.) oder einem Joystick. Die einzelnen Sondertaster bzw. Joystick-Schalter können mit Hilfe von KIM die Funktionalität der Tastatur nachbilden oder zur Maussteuerung eingesezt werden. Die Zuordnung von Sondertaster/Joystick zu Tastatur- bzw. Mausfunktion ist frei einstellbar.



■ **Technische Details:** bis zu 8 Taster und ein digitaler Joystick anschließbar. Konfiguration über Software: Zuordnung der Funktionen, Geschwindigkeit, Entprellzeiten,...





Serial-USB-Konverter

Computermaus, Mausersatzsysteme, Joysticks und Tastaturen mit seriellem Anschluss, können mit dem LifeTool USB-Konverter als USB-Gerät verwendet werden. Plug & Play kompatibel.

ClickMaster

ClickMaster wurde für Menschen entwickelt, die mit einem geeigneten Eingabegerät (z.B. Joystick) den Mauszeiger zwar bewegen können, jedoch mit dem Auslösen einer Aktion (z.B. linke Maustaste drücken, Doppelklick usw.) Schwierigkeiten haben. Autoklick Software mit vielen Einstellungsmöglichkeiten.

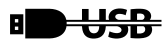


nAbler Trackball

Der nAbler Trackball ist ein äußerst anpassungsfähiger und robuster Mausersatz mit ergonomischem Design. Er ist besonders geeignet für Kinder und Jugendliche mit Lernschwierigkeiten, Personen, die längere Zeit am Computer arbeiten müssen, und ältere Personen mit Bewegungsschwierigkeiten. Der Trackball reagiert bereits bei minimalem Druck auf seine Oberfläche. Sämtliche Mausklicks können mit den versenkten Tasten ausgeführt werden, die auch bei eingeschränkter Feinmotorik einfach zu bedienen sind. **Leistungsmerkmale:** große, versenkte, rote Kugel, große Auflagefläche für maximale Stabilität, eingebaute Handgelenkstütze, einfache Installation (keine Treiber notwendig).



■ **Technische Details:**
Anschlüsse: inkl. P/2-Adapter, Betriebssystem: PC- und Mac-kompatibel





BIGtrack

Der BIGtrack ist ein äußerst robuster Trackball, der Personen mit eingeschränkter Feinmotorik eine einfache und effektive Möglichkeit bietet, den Cursor über den Bildschirm zu bewegen. Der große gelbe Ball ermöglicht es, den Cursor genau an den gewünschten Ort zu bewegen. Durch seine Größe erfordert er eine weniger feine Bewegungssteuerung als ein herkömmlicher Trackball; er kann sogar mit Fuß oder Ellbogen bedient werden. Da sich die Maustasten hinter dem Trackball befinden, wird unerwünschtes Klicken vermieden.
Leistungsmerkmale: äußerst robust, Design ist geeignet für die Verwendung am PC, Laptop oder auf dem Boden, kontrastreiche Farben, einfache Installation (keine Treiber notwendig).
Auch mit **2 Klinkenbuchsen** für externe Taster lieferbar.

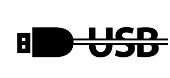
■ **Technische Details:**
Durchmesser: 70 mm, Anschlüsse: inkl. PS-2 Adapter
Betriebssystem: PC- und Mac-kompatibel



Trackball Libra-90

Einfacher Trackball mit zentraler Kugel für Rechts- als auch Linkshänder. Alternative: Libra Trackball mit Klinkenbuchsen. In diesem Standardtrackball werden 3 Klinkenbuchsen eingebaut. Erste Buchse für linke Maustaste.
Zubehör: Fingerführraster aus Metall





IntegraMouse®

Mit dem Mund können alle Funktionen einer Computermaus aktiviert werden. Die dynamische Positionierung des Bildschirmzeigers erfolgt durch geringfügiges Auslenken des Mundstücks. Mausklicks werden durch minimales Saugen oder Blasen ausgelöst. Mögliche Anwender sind Menschen mit hoher Querschnittlähmung, mit beidseitiger Armamputation oder mit fortschreitenden Erkrankungen wie Muskeldystrophie, Amyotropher Lateral Sklerose oder Multipler Sklerose. Eine gute Kopfkontrolle und Mundmotorik sind Voraussetzung.







■ **Technische Details:** Zertifiziertes Medizinprodukt!
Montage am Magic Arm Halterungssystem.



Tracker PRO

Die Kopfmaus Tracker Pro ist ein idealer Mausersatz für Menschen, die wegen eingeschränkter Handmotorik eine Computermaus oder ein ähnliches Eingabegerät nicht bedienen können. Die Kopfbewegungen des Benutzers werden vom Tracker Pro in Mausbewegungen umgewandelt. Durch seine automatische Stabilisierung des Cursors kann der Tracker Pro auch bei Menschen mit eingeschränkter Kopfkontrolle eingesetzt werden. Zur Steuerung des Cursors benötigt der Benutzer lediglich einen kleinen reflektierenden Punkt, der an der Stirn oder an der Brille befestigt wird. Das Auslösen der Klickfunktionen (Doppelklick, …) erfolgt mit dem Zusatzprogramm **ClickMaster** oder mit diversen Tastern.

■ **Technische Details:**
Maße: 50.8 x 50.8 x 50.8 mm, Gewicht: 114 g



Ergonomic Mouse

Die optische Maus in Form eines Joysticks ist geeignet,
RSI-Symptomen, die durch ständig wiederholte gleiche Bewegungen hervorgerufen werden („Mausarm“), vorzubeugen oder sie zu lindern. Die vertikale Ausrichtung sorgt für eine natürliche,
entspanntere Haltung der Hand.

■ **Technische Details:** Größen: Small/Medium für Handbreiten von 7 bis 8,8 cm und Large für bis zu 10 cm.
Leider nur für Rechtshänder verfügbar.





Tastatur mit extragroßen weißen/gelben Zeichen



PC-Tastatur mit extragroßer Beschriftung. Diese sind nicht geklebt oder bedruckt, sondern werden speziell für blinde und sehschwache Benutzer in die Tastenoberfläche eingraviert. Aufgrund des starken Kontrastes und der zusätzlichen Vertiefung sind Sie ideal erkenn- bzw. auch ertastbar. PS-2 Anschluss. **Zubehör:** Fingerführung



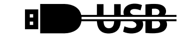
Clevy Tastatur

Die Clevy-Tastatur wurde für Kinder im Alter von 3 bis 8 Jahren entwickelt. Sie hat fröhliche Farben und ein klares, Kinder ansprechendes Design. Dank der sehr deutlichen Buchstaben ist die Clevy eine gute Ergänzung zum Schreibunterricht in der Grundschule. Ebenfalls ist sie solide und robust konstruiert. Layout: QWERTZ, Großbuchstaben, farbig
Zubehör: Fingerführraster



Großfeldtastatur Igel

Diese Großfeldtastatur wurde für Menschen entwickelt, die aufgrund von motorischen Einschränkungen und Koordinationsproblemen mit einer herkömmlichen Tastatur nicht zurechtkommen. Deutlich erkennbare, vergrößerte Tasten (Ø 20 mm), ein großzügiger Tastenabstand und eine gelochte Abdeckplatte bieten entscheidende Vorteile bei der Benutzung. Verzögerungszeiten können eingestellt und die Maus über die Tastatur bedient werden. Sämtliche Systemeinstellungen lassen sich einfach (Benutzerführung mit einem LCD-Display) eingeben und abspeichern. Ein Vorteil für Schulen/Einrichtungen sind die drei verschiedenen Zeitensätze, die bei einem Benutzerwechsel schnell aktiviert werden können. Anschluss: PS/2 oder optional USB.





MAXI-Tastatur

Großfeldtastatur mit 94 großen (27x27 mm) Tasten, die abriebfest graviert sind. Die MAXI-Tastatur ist mit einem intelligenten Pollux-Tastatur-Controller ausgestattet. Damit ist das üblicherweise gleichzeitige Drücken von zwei oder drei Tasten (z. B. Shift + Buchstabe) nacheinander möglich. Mit USB-Anschluss.

Großfeldtastatur G&T

Sehr robuste Konstruktion. Durch die großen und vertieft liegenden Tasten ergibt sich eine gute Eignung für Menschen mit motorischen Problemen z.B. Spastiken. Tastengröße: 22 mm. Verschiedene Ausführungen. Viele Einstellungsfunktionen.





Minitastatur G&T Magnet





Minitastatur mit integrierter Maus inklusive Stift. Bei diesen sehr kleinen Tastaturen erfolgt die Bedienung mittels eines Magnetstiftes. Geeignet z.B. für Muskeldystrophiker.



Minitastatur Dr. Seveke 42ta



Minitastatur Dr. Seveke 42ta mit integrierter Maus. Dieser Tastaturtyp, der eine Standardtastatur und Maus vollständig ersetzen kann, verfügt über leichtgängige Kleintasten. Die Minitastatur kann daher jenen PC-NutzerInnen einen Ausgleich bieten, deren Kraft und Aktionsbereich stark eingeschränkt ist.

Tastatur mit Metall-Fingerführung



Standardtastatur mit Metall-Fingerführung. Verschiedene Modelle erhältlich.



Einhändertastatur G&T links/rechts

Einhandtastatur für Linkshänder bzw. Rechtshänder, Tastengröße 18 mm, zuschaltbare Haltefunktion der Umschalttasten für Einfingerbedienung, gravierte Tastenkappen, beschichtetes, robustes Aluminiumgehäuse, ergonomisches Tastenfeld.
Anschluss: PS/2

Kompakttastatur Cherry G84-4100

Ultraflache, einfache Kompakttastatur besonders für Einhänder geeignet. 83 Tasten. USB Anschluss mit PS/2 Adapter. Wahlweise mit Fingerführraster.





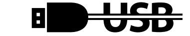
TIPP

Minitastaturen, Tastaturen mit größeren Tasten oder spezieller Beschriftung gibt es in großer Auswahl. Bitte besuchen Sie unseren Webshop unter www.lifetool.at oder kontaktieren Sie unsere Beraterinnen für individuelle Ausführungen! (Kontaktdaten finden Sie auf der Rückseite des Katalogs)



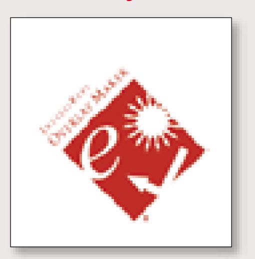
Intellikeys Tastatur

Die Intellikeys Tastatur hat eine flache, 20 x 30 cm große Fläche, die beliebig gestaltet werden kann. Es werden sechs Folien mitgeliefert. Auf jeder Folie ist eine andere „Tastatur" abgebildet, von einfachen Cursortasten bis hin zur kompletten PC-Tastatur (ALPHABET, BASIS-Schreiben, PC QWERTZ, RECHNEN, MAUS sowie eine Einstellschablone). Intellikeys stellt sich automatisch auf die gewünschte Folie ein. **Zubehör:** Overlay-Maker zum Erstellen von eigenen Folien, Fingerführraster, ASS Schablonensammlung für spezielle Software. USB-Anschluss



ZUBEHÖR FÜR INTELLIKEYS

Intellikeys Zubehör: Overlay Maker deutsch



Mit dieser Software können Sie ohne Programmierkenntnisse eigene Tastaturen für die IntelliKeys erstellen. Die Felder der Tastatur können mit Buchstaben, ganzen Wörtern oder Symbolen belegt werden. Sie können Farbe, Größe und Position jeder Taste selbst bestimmen. Ihr Drucker druckt das fertige Layout aus. Es können beliebig viele Schablonen erstellt und verwendet werden. Somit passen Sie die Lehrmittel dem individuellen Stand der SchülerInnen an und können schnellere Lernerfolge erzielen.







Intellikeys Zubehör: Fingerführraster komplett

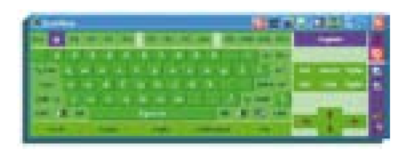
Fingerführraster für die Standardfolien von Intellikeys : Fingerführung BASIS, RECHNEN, MAUS, QWERTZ/WEB und ALPHABET

Intellikeys Zubehör: ASS (Anwendungsbezogene Schablonen Sammlung)



Die anwendungsorientierte Schablonen-Sammlung beinhaltet 10 alternative Schablonen für die flexible Tastatur Intellikey USB. Diese Schablonen bieten einen direkten Zugang und einfache Bedienung verschiedener Programmfunktionen für folgende LifeTool Programme: CatchMe 2.0, Pablo, ShowMe, Archimedes, Kon-Zen. Weiters: Budenberg, Multitext, Intellitalk und Irfanview. Lieferumfang: 10 doppelseitig bedruckte Schablonen, Handbuch, Software-CD mit Programmupdates und der Vollversion von Intelliktalk - ein einfaches Schreibprogramm mit Sprachausgabe.

QualiKEY



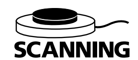
QualiKEY ist eine virtuelle Tastatur die Personen mit physischen Behinderungen die Möglichkeit gibt, direkt in jede Windows Anwendung zu schreiben. Statt die normalen Tasten einer Tastatur zu benutzen, wird eine Taste der virtuellen Tastatur direkt am Bildschirm gewählt. Mit QualiKEY ist es möglich, jede Windows Anwendung zu kontrollieren, Anwendungen zu öffnen oder zu schließen, Tasks zu verwalten, den Computer auszuschalten, das eigene Startmenü zu verwalten, die Online-Hilfe zu befragen und vieles mehr. QualiKEY kann komplett persönlich gestaltet werden, damit der Benutzer die Eingabe der Texte und Befehle optimal beschleunigen kann. Verschiedene Bedienmodi: Scanning, Maus, Dwelling.





WiViK

WiViK 3 blendet Ihnen unter Windows eine Bildschirmtastatur in den Vordergrund, die Sie mit einer Maus, in Verbindung mit einer Maussimulation, über einen Joystick oder bei der Scanversion mit einem Taster bedienen können. Verschiedene internationale Tastaturbelegungen und unterschiedliche Tastengrößen sind einstellbar. Für effektives Schreiben kann WiViK Wortvorschläge einblenden (Wortvorhersage). Schon nach Eingabe des ersten Buchstabens werden Wörter mit dem betreffenden Buchstaben in Funktionsfeldern angezeigt, die durch Anwählen des entsprechenden Feldes in das aktive Programm übermittelt werden. Die Worte werden nach Anwendungshäufigkeit geordnet. Textbausteine stellen für Sie eine weitere Erleichterung bei der Eingabe dar. Über einfache und kurze Tastenkombinationen sind immer wiederkehrende Wörter oder Sätze schnell abrufbar. Inklusive Sprachausgabe.



EMU Wortvorhersageprogramm

Nützliches und einfach zu bedienendes Wortvorhersageprogramm. Lernt eigene Begriffe und schlägt diese nach der Anwendungshäufigkeit vor.





COULI

COULI wurde entwickelt, um Menschen das Erlernen der Schreibschrift und das Erlernen der Blockschrift sowie Druckschrift verständlicher zu gestalten. Das Besondere an COULI ist, dass die ausgewählten Buchstaben in der richtigen Schreibrichtung wie von Hand geschrieben dargestellt werden. Der Fokus liegt hierbei auf der Darstellung des richtigen Schreibflusses. Über einfache, selbst gestaltbare Bildschirmtastaturen können die zu erlernenden Buchstaben ausgewählt und auch mit Bildern kombiniert werden.
Durch die vielfältigen Bedienungsmethoden kann COULI über die Maus, die Tastatur oder über externe Taster bedient werden.



MyTobii P10 Augensteuerung

Dieses Set beinhaltet das Gerät MyTobii P10, eine Kommunikationssoftware (für E-Mail und SMS) sowie ein eingebautes Infrarotmodul. MyTobii P10 ist eine weltweite Revolution in der Bedienung von Computern und Kommunikationsgeräten für Personen mit Bewegungseinschränkungen. Diese kompakte, mobile und präzise Augensteuerung lässt andere Eingabegeräte wie Maus oder Tastatur überflüssig werden. Die integrierte Kamera wertet die Augenbewegungen des Benutzers aus und setzt sie in Aktionen auf dem Bildschirm um. So kann der Benutzer durch einfaches Hinschauen auf ein Symbol oder einen Buchstaben das ganze System selbständig mit den Augen bedienen. Im robusten MyTobii- Gehäuse, das auch an einen Rollstuhl montiert werden kann, ist das komplette System untergebracht: berührungssensitiver TFT-Monitor, Kamera, Lautsprecher, Umfeldsteuerung und die Software zur Bedienung von Kommunikations- und Windows-Anwendungen. **Leistungsmerkmale:** sehr einfache Installation, einmalige, 30 Sekunden dauernde Kalibrierung, toleriert unwillkürliche Kopfbewegungen, Brillen und Kontaktlinsen, Position der Augen und Blickrichtung werden auch bei unterschiedlichen Lichtverhältnissen präzise erkannt, eingebautes IR-Modul (Gewa), das Paket beinhaltet Installations-CD und Software-Package.

■ **Technische Details:** Betriebssystem: Windows XP, Anschlüsse: 2x USB II, 1x 100 Mbit LAN, 2 Anschlüsse für Taster, Maße: 360 x 365 x 110 mm, Gewicht: 5300 g. Inkl. Softwarepaket, Bedienungsanleitung, Tischhalterungssystem, Umfeldsteuerung, Tobi Communicator.



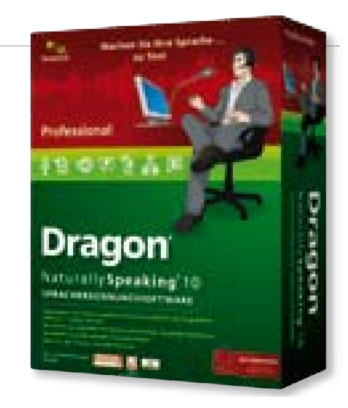
Tobii C12 Communicator mit Augensteuerung CEye

Die neue C- Serie des Tobii Communicators mit der optionalen Augensteuerung ist nun auch als mobiles Gerät verfügbar. Die beiden Akkupakete, die während des Betriebes gewechselt werden können, sorgen für vollkommen unabhängige Kommunikation ohne Netzbetrieb.

Besondere Merkmales des Gerätes sind das stabile und formschöne Magnesiumgehäuse, 4 Lautsprecher mit guter Qualität, Touchscreen und Eingabemöglichkeiten mittels Scanning. Die mitgelieferte Software Tobii Communicator bietet dem Nutzer eine neuartige Oberfläche (SONO Key), mit der er alle wichtigen Bereich des Computers überblicken und steuern kann. Über 10.000 „SymbolStix"-Symbole und viele weitere vordefinierte Benutzeroberflächen schaffen optimale Voraussetzungen für eine individuelle Kommunikation mit Schriftsprache oder Symbolen. Ebenfalls enthalten ist das Freiburger Symbolvokabular (SONO Lexis). Besondere Features sind die fix eingebaute Video Kamera und verschiedene Halterungsmöglichkeiten am Rollstuhl, Bett oder Tisch.Mittels der optionalen Augensteuerung Tobii CEye lassen sich alle Funktionen des Geräts durchgängig mit den Augen steuern.

Dragon Naturally Speaking Preferred/Professional

Die Spracherkennungssoftware Dragon Naturally Speaking ermöglicht es, den PC komplett und nahezu ausschließlich mit der Stimme zu steuern. Hauptanwendung ist das Diktieren von Texten und das Erstellen beliebiger Dokumente allein über die Spracheingabe. Die Professional Version bietet die Möglichkeit eigene Makros zu erstellen und bessere Verwaltungsoptionen der verwendeten Wörterbücher.





Magic Arm Halterungssystem

Besonders stabiles Haltesystem für die Befestigung von Tastern und Eingabegeräten an Tischen oder am Rollstuhl. Es ist schnell und ganzheitlich mit einem Drehteller fixierbar. Reichweite ca. 50 cm. Tragkraft ca. 2 kg. **Zubehör für Magic Arm:** SuperClamp, MicroClamp, Halterungen für Tasten und Kommunikationsgeräte.

Sensitrac Angle Arm

Dreh- und schwenkbarer Montagearm und -platte für alle gängigen Taster. Hält hervorragend durch die patentierte Saugplatte auf allen glatten Oberflächen und ist sofort wieder lösbar. Die Taster werden mittels mitgeliefertem Klettband (2 Stück) an der Montageplatte befestigt.





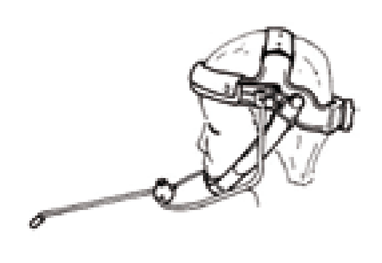
Sensitrac Flat Pad

15 cm große Montageplatte für alle gängigen Taster (Access Switch, Jelly Bean, Big Red, Step by Step,...). Hält hervorragend durch die patentierte Saugplatte auf allen glatten Oberflächen und ist sofort wieder lösbar. Die Taster werden mittels mitgeliefertem Klettband (2 Stück) an der Montageplatte befestigt.

Ergorest, 13cm Pad ohne/mit Tischstange

Einfache Unterarmstütze zur Entlastung der Arme. Menschen, die ihre Arme nicht anheben können, verhilft Ergorest zu einem größeren waagrechten Bewegungsradius, dadurch lassen sich Geräte besser bedienen. Die maximale Belastbarkeit beträgt 12 kg. Lieferbar auch mit 20cm Pad.





Kopfzeiger AD-2

Kopfzeiger zum Bedienen der Tastatur bzw. als allgemeine Bedien- und Zeigehilfe.



Bereits im Vorschulalter ist die Förderung der Kommunikation bei nicht sprechenden Kindern ein wesentliches Thema. Die frühe Kommunikationsförderung versucht so bald wie möglich mit Hilfsmitteln Alternativen in den Familien und in der Therapie anzubieten. Die Erfahrungen dieser sehr jungen Disziplin zeigen, dass Kinder durch Kommunikationsförderung in Ihrem Verhalten bedeutend ausgeglichener und zugänglicher werden.

IM SET ERHÄLTLICH

Klick Tool Set

Das KlickTool Set beinhaltet alle notwendigen Bestandteile um die Software KlickTool auf jedem beliebigen Computer mittels Big Red Taster zu bedienen (KlickTool, Key Switch Box, Big Red Twist).







BIGmack

Der neue BIGmack bietet folgende Vorteile:
Lieferung neu mit vier Tasterabdeckungen in rot, gelb, grün, blau zum selber Wechseln inklusive Snap Tasterkappe, massiv verbesserte Tonqualität, 40% mehr Aufnahmezeit, 25% längere Batterielaufzeit.
Der BIGmack ist ein bewährtes Standardhilfsmittel in der Kommunikationsanbahnung. Der Taster gibt beim Auslösen eine abgespeicherte Sprachmitteilung oder ein Geräusch wieder. Die Mitteilung kann jederzeit neu aufgenommen und der Situation angepasst werden. Durch seine große, in verschiedenen Farben erhältliche Oberfläche eignet sich der BIGmack besonders für Menschen mit visuellen und kognitiven Einschränkungen. Mit diesem Hilfsmittel lassen sich auch adaptierte Spielzeuge ansteuern.
Leistungsmerkmale: schlag- und bruchfester Kunststoff, externer Taster kann angeschlossen werden, eingebauter regulierbarer Lautsprecher, große Tastfläche, 4 Tasterabdeckungen in verschiedenen Farben zum selber Wechseln, inklusive Snap Tasterkappe, Verbindungskabel für Spielzeug (männl.-männl. Klinkenkabel)

■ **Technische Details:** Tasterdurchmesser: 127 mm, Auslösekraft: 113 g, Sprachspeicher: 120 Sekunden, Stromversorgung: 9V Block-Batterie



BIG Step-by-Step - MultiColor

Der BIG Step-by-Step basiert auf dem gleichen Prinzip und hat das gleiche Aussehen wie der BIGmack. Zusätzlich können mit dem BIG Step-by-Step auch mehrere Sprachmitteilungen hintereinander wiedergeben werden. Durch wiederholten Tastendruck werden sie nacheinander abgespielt, so dass z.B. eine kleine Geschichte erzählt werden kann. Mit diesem Hilfsmittel lassen sich auch adaptierte Spielzeuge ansteuern.

Entdecke die Kraft der Sprache - BIGmack



„Entdecke die Kraft der Sprache" ist eine Material- und Ideensammlung, die konkrete Vorschläge zur Nutzung der am häufigsten eingesetzten einfachen Sprachausgabegeräte an Hand zahlreicher Einsatzbeispiele macht. Für jeden dieser Bereiche bietet „Entdecke die Kraft der Sprache" eine Vielzahl von konkreten Vorschlägen, wie Sie das jeweilige Sprachausgabegerät einsetzen können, um die kommunikative Entwicklung systematisch zu unterstützen.Sie müssen dabei keine Reihenfolge einhalten und können die einzelnen Vorschläge nach Ihren Vorstellungen abwandeln.

LITTLEmack Kommunikator - Multi-Color

Der LITTLEmack basiert auf dem gleichen Prinzip wie der BIGmack ist aber kleiner und leicht geneigt: Ein Taster gibt beim Auslösen eine abgespeicherte Sprachmitteilung oder ein Geräusch wieder. Die Mitteilung kann jederzeit neu aufgenommen und der Situation angepasst werden. **Leistungsmerkmale:** eingebauter regulierbarer Lautsprecher, 4 Tasteroberflächen in verschiedenen Farben zum selber Wechseln, inklusive Snap Tasterkappe

■ **Technische Details:** Tasterdurchmesser: 64 mm (ca. 45° gegen die Horizontale geneigt), Auslösekraft: 113 g, Sprachspeicher: 120 Sekunden, Stromversorgung: 9V Block-Batterie



NEU!

LITTLE Step-by-Step - Multi-Color

Der LITTLE Step-by-Step basiert auf dem gleichen Prinzip und hat das gleiche Aussehen wie der LITTLEmack: Zusätzlich können mit dem LITTLE Step-by-Step auch mehrere Sprachmitteilungen hintereinander wiedergegeben werden. Durch wiederholten Tastendruck werden sie nacheinander abgespielt, so dass z.B. eine kleine Geschichte erzählt werden kann. Mit diesem Hilfsmittel lassen sich auch adaptierte Spielzeuge ansteuern.

Dual Switch Latch & Timer Dual

Dieser Zeitschalter ermöglicht nach der Auslösung über einen externen Taster den Betrieb des angeschlossenen Gerätes für eine einstellbare Zeit von 1 bis 60 Sekunden oder von 1 bis 60 Minuten. Darüber hinaus ist auch der Schaltbetrieb möglich, d.h.: einmal Auslösen = EIN, nächstes Auslösen = AUS. Es können zwei Taster angeschlossen werden und zwei externe Geräte bedient werden. Mit dem Switch Latch & Timer können dadurch sehr eindrucksvoll verschiedene Ursache- und Wirkungsmodi gelernt werden. Nur für batteriebetriebene Geräte!



PowerLink 3

Netzschaltadapter mit zwei Steckdosen und Infraroteingang für AirLink- Sensor. Zwei elektrische Geräte können mithilfe von Tastern ein- und ausgeschaltet werden. Die Ein- und Ausschaltzeit ist im Sekunden- oder Minutenbereich variierbar. Latch: Der erste Klick verursacht das Einschalten, der zweite das Ausschalten. Ein AirLink-Sensor (nicht im Lieferumfang enthalten) ermöglicht eine drahtlose Auslösung (ca. 6 Meter) der Schaltfunktion. Schaltet zwei 220-V-Geräte mit max. 2.400 Watt!





Netzschaltgerät NR 2005

Dieser Zwischenstecker eignet sich zum Ein- und Ausschalten von elektrischen Kleingeräten (220V) mit einer max. Leistung von 1800 W. Es gibt zwei Betriebsarten: 1. Das angeschlossene Gerät wird nur so lange eingeschaltet, wie der Taster betätigt wird. 2. Die Einschaltung erfolgt beim ersten und die Ausschaltung beim zweiten Betätigen des Tasters.

BookWorm

Der BookWorm ist ein Vorlesegerät, das es Kindern, die nicht lesen können, ermöglicht, sich selbst Bücher vorzulesen. Das Gerät wird vor allem in Schulen, zu Hause und in UK-Gruppen verwendet. Ein Buch wird in den BookWorm eingespannt, dann wird jede Seite einmal vorgelesen und abgespeichert. Der Benutzer blättert durch das Buch und drückt auf den entsprechenden Vorleseknopf, damit die Seite vorgelesen wird. Ist der Benutzer nicht in der Lage, den Vorleseknopf zu bedienen, kann auch ein externer Taster angeschlossen werden. Der BookWorm arbeitet mit Speicherkarten. Auf jeder Karte haben bis zu 4 Bücher Platz.

Leistungsmerkmale: 8-minütiges, wiederbespielbares und auswechselbares Speichermodul, qualitativ hohe Sprachausgabe, eingebauter Vorleseknopf, externer Taster kann angeschlossen werden, beinhaltet Aufkleber und Seitenerkenner zur Adaptation von vier Büchern, eingebaute Kopfhörerbuchse für selbständiges Lesen, zusätzliche Speichermodule sind erhältlich.

- **Technische Details:** Maße: 216 x 210 x 53 mm, Gewicht: 680 g, Stromversorgung: 4 AA-Batterien

---



All-Turn-It Spinner

Der All-Turn-It Spinner ist ein tasterbetriebener Spielwürfel, der nach dem Zufallsprinzip eine Auswahl trifft. Durch zwei übereinanderliegende Deckscheiben ist es möglich, mit einer einzelnen Tasteraktivierung zwei verschiedene Auswahlen gleichzeitig zu treffen. Der Verwendung sind keine Grenzen gesetzt: Der All-Turn-It Spinner gibt SchülerInnen die Möglichkeit, aktiv bei Lernaktivitäten (z. B. Erlernen von Buchstaben oder Zahlen) teilzunehmen, oder ermöglicht es auch schwerst Behinderten, bei Würfelspielen mitzumachen. Es können vorgedruckte Scheiben (Würfel, Bingo, Alphabet, Spiele, etc.) verwendet oder leere Scheiben selber den Bedürfnissen angepasst werden. Der All-Turn-It Spinner kann mit dem eingebauten oder mit einem externen Taster verwendet werden. **Zubehör:** Blankoschablonen

---

Spielzeug - Batterieunterbrecher

Einfaches Hilfsmittel, um batteriebetriebene Spielzeuge auch für behinderte Menschen zugänglich zu machen. Der Batterieunterbrecher wird zwischen Batterie und Kontakt im Gerät eingeklemmt. Mit einer angeschlossenen Taste (siehe Kapitel 1.1 Taster) wird nun das Gerät in Betrieb gesetzt. Erhältlich in unterschiedlichen Größen: Klein für Mignonbatterien, groß für Babybatterien.





BigBang

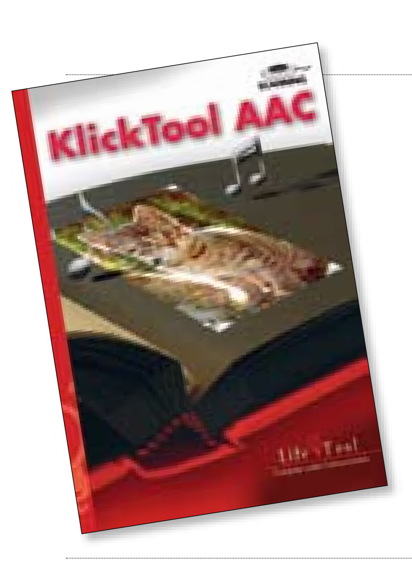
Big Bang ist ein Programm zum Erlernen von basalen Ursache-Wirkungsrelationen am Computer und ein abwechslungsreiches Tastertraining. In den 4 Übungen „Visuelle Effekte“, „Baukasten“, „Bewegungen“ und „Farben“ wird die Aufmerksamkeit auf den Bildschirm gelenkt, die visuelle Fixierung von beweglichen Objekten trainiert, sowie ein erstes Verständnis für einfache Handlungsabfolgen vermittelt.

SCANNING

Alle machen mit!

Mit einfachen Hilfen Partizipation im Alltag ermöglichen.
Ideensammlung von 25 Tätigkeiten, die Menschen mit schweren Behinderungen im Alltag mit technischen und nichttechnischen Hilfen ausführen können. Die Tätigkeiten erstrecken sich von A wie Abstimmen bis Z wie Zuordnen.
Folgende Produkte können dabei verwendet werden: BigMack, Step-by-Step, SuperTalker, Paint‘N Swirl, Batterieunterbrecher, Jelly Beamer, PowerLink, Switch Latch Timer, Symboltafeln (PCS), All-Turn- It-Spinner, BookWorm.
164 Seiten, DIN A5, insgesamt 200 Anwendungsbeispiele.

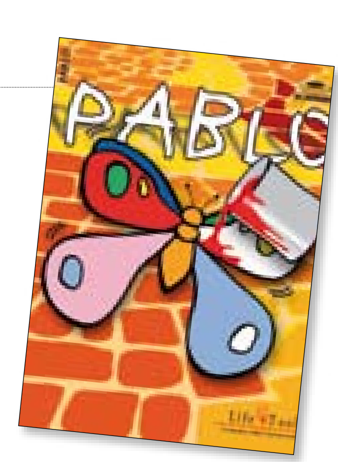




KlickTool AAC

Ein multimediales Bilderbuch für die Unterstützte Kommunikation. Im Bereich Fotos sind multimediale Fotoalben zu verschiedenen Themen in Bild, Text und Ton enthalten. Im Bereich Geschichten wird das Programm zum Geschichtenerzählen mit Bild, Text und Ton verwendet. Im Bereich Puzzle werden in 4 unterschiedlichen Übungsvarianten Bilder mit Tastenklicks freigelegt. Der Bereich Musik enthält lustige Lieder zum Anhören und Nachsingen.
Siehe auch unser Set auf Seite 23!

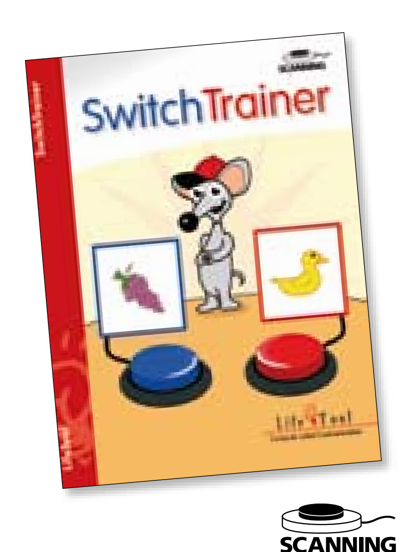




Pablo

Ein kreatives Malbuch mit Scanning. Pablo enthält 6 Spiele zum Anmalen und Nachmalen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Die erste Übung kann mit einer Taste, die Übungen 2 bis 4 können mit 1 Taste beziehungsweise mit 2 Tasten gespielt werden. Zwei Übungen zum kreativen Malen und Nachmalen sind mit Mausbedienung. Im Lieferumfang sind 350 Malbuchvorlagen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden enthalten.
Ö-Schulbuch-Nr.: 125.152





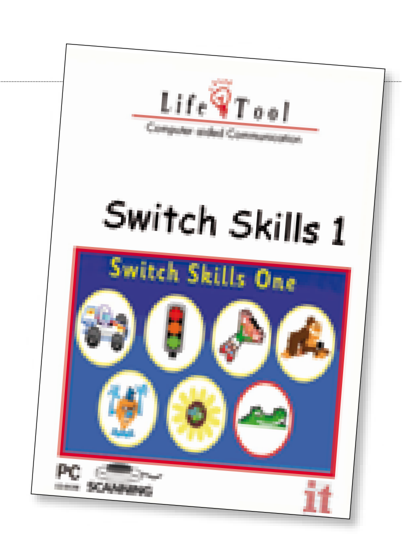
SwitchTrainer

EIN PROGRAMM ZUM ERLERNEN DER 1- UND 2-TASTENBEDIENUNG
SwitchTrainer ist ein Programm zum Erlernen des Umgangs mit zwei Tasten am Computer. Zielgruppe sind Kinder mit körperlichen Einschränkungen mit oder ohne zusätzliche Lernbehinderung.
Ziel dieses Programms ist – neben der Freude am Spielen – der automatisierte Umgang mit zwei Tasten, um in weiterer Folge Computerprogramme mit 2-Tasten-Scanning verwenden zu können. SwitchTrainer kann prinzipiell auch mit einer Taste und automatischem Scanning verwendet werden, die 2-Tastenbedienung steht aber im Mittelpunkt. Die verschiedenen Spiele bieten vielfältige Möglichkeiten zum Erlernen, Üben und Festigen des Umgangs mit zwei Tasten. Dabei stehen die Eigenaktivität und das Lernen durch Ausprobieren im Vordergrund, weniger das Reagieren auf Vorgaben und das Lösen von Aufgabenstellungen.

SwitchSkills 1

Switch Skills 1 bietet weiterführende Übungen zum Tastertraining. Mit vielen unterhaltsamen Spielen (Autorennen, Elfmeter schießen, Gorillas füttern,...) wird das Drücken zum richtigen Zeitpunkt trainiert und die Kontrolle des Tasters geübt. Mit einfachen Übungen werden Fähigkeiten vorbereitet, die für die Scanningbedienung von Programmen grundlegend sind.





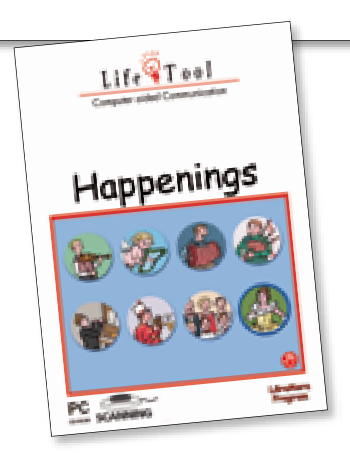


PlayWithMe

Gemeinsam Spielen am Computer. PlayWithMe ist eine Sammlung lustiger und abwechslungsreicher Spiele, die mit einem oder zwei Tastern bedient werden können. Alle Spiele können entweder alleine gegen den Computer oder gemeinsam mit einem Mitspieler gespielt werden. In einigen Spielen treten die Spieler gegeneinander an, in anderen müssen sie zusammenhelfen, um das Ziel zu erreichen. Trainiert werden Timing, Reaktionsfähigkeit und vorausschauendes Denken. Das Programm eignet sich als fortgeschrittenes Trainingsprogramm zur Tasterbedienung und ermöglicht (gemeinsame) Spielerfahrungen am Computer.





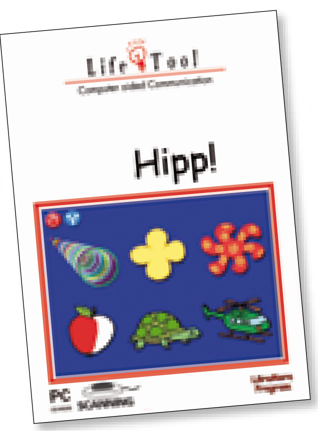


Happenings

Klick für Klick Bilder zaubern. Happenings beinhaltet 32 verschiedene Bilder, die sich Schritt für Schritt aufbauen lassen. Die Bilder sind in 4 Kategorien (Musik, Tiere, Sport und Berufe) zu je 8 Bildern eingeteilt. Ist ein Bild fertig, erhält man eine kleine Animation zur Belohnung. Das Programm ist vergleichbar mit Abrakadabra, enthält aber mehr Einstellungsmöglichkeiten
(z.B. Anzahl der Schritte bis zum fertigen Bild, Bild auf- oder abbauen, mit oder ohne Hintergrund, …)



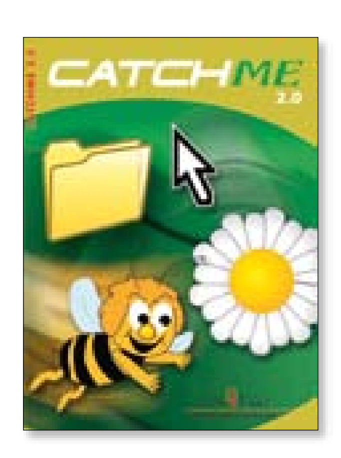




Hipp!

Ein erstes Taster-Lernprogramm. Hipp ist eine Sammlung einfacher Tasterspiele (Farben und Formen, Bilder aufbauen, Bilder ergänzen, Bilder anmalen, Gegenstände und ihre Begriffe bzw. Geräusche kennen lernen, bewegten Objekten über den Bildschirm folgen). Das Programm enthält sehr einfache Bilder und Fotos und eignet sich besonders für visuelles Training. Weitere mögliche Ziele des Spiels sind Tastertraining, Aufmerksamkeitstraining und das Vermitteln und Festigen eines Verständnisses für Ursache-Wirkungsrelationen. Mit Hilfe eines mitgelieferten Editors lassen sich die Medien selber erweitern.

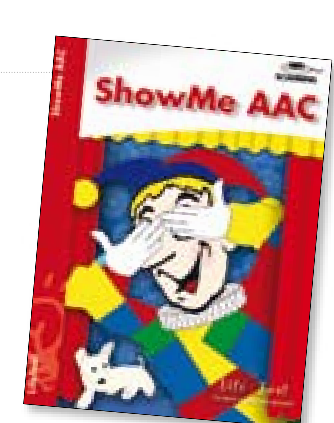






CatchMe 2.0

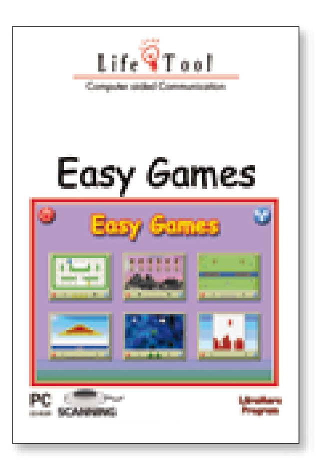
CatchMe 2.0 ist die Nachfolgerversion des bekannten Mauslernprogramms CatchMe. Ziel des Programms ist die Beherrschung der elementaren Mausfunktionen. Dazu bietet das Programm eine Reihe von Übungen mit unterschiedlichen Materialien und einfache Mauslernspiele. Der Schwierigkeitsgrad kann dabei optimal auf den Benutzer abgestimmt werden. Darüberhinaus eignet sich CatchMe 2.0 sehr gut als Diagnoseprogramm und beim Finden des geeigneten Maus- oder Mausersatzgerätes. Neutralere Oberflächen sprechen auch erwachsene Benutzer an. Zusätzliche Spiele ergänzen die Übungsmodule und machen Spaß. Ö-Schulbuch-Nr.: 105.638



ShowMe AAC

ShowMe AAC ist ein Programm zum Kennenlernen und Üben von Begriffen in deutscher, englischer, spanischer, italienischer, holländischer, serbischer und türkischer Sprache. Neben vielen Begriffen aus dem Alltag (ca. 350), die themenspezifisch geordnet sind, werden auch Materialien zu den Themen Farben, Formen, Größe, Buchstaben, Zahlen, Mengen und Uhr angeboten. Durch vielfältige Einstellungsmöglichkeiten lässt sich das Programm sehr gut an die Bedürfnisse der Benutzer anpassen. PCS-Symbole für den Wortschatz sind wählbar. Ö-Schulbuch-Nr.: 125.153

SCANNING



Easy Games

Eine Sammlung beliebter Computerspiele. Easy Games ist eine Sammlung und Adaption bekannter Computerspiele (wie Pacman, Space Invaders, Arkanoid, ...), die speziell an die Bedürfnisse von kleinen Kindern oder Kindern mit einer (körperlichen) Behinderung angepasst wurden.
Insgesamt stehen 6 Spiele zur Auswahl. Der Schwierigkeitsgrad der Spiele lässt sich frei wählen. Alle Spiele sind auch mit nur einem oder zwei Taster(n) bedienbar. Im Umfang des Programms ist auch ein Editor enthalten, um eigene Levels für die Spiele zu gestalten.



TIPPS UND HINWEISE ZUM BEGINNEN MIT UNTERSTÜTZTER KOMMUNIKATION

Wie fange ich bloß an?



Jeder Mensch hat das Bedürfnis zu kommunizieren. Kommunizieren ist sogar lebensnotwendig! Kommunizieren kann man auch mit Augen, Händen, Gesicht oder Augenbrauen. Nicht sprechen können bedeutet oft Abhängigkeitsgefühle, Isolation, Über- oder Unterforderung – das führt zu Frustration. Viele Menschen geben auf, sich mitzuteilen, weil sie keinen Weg sehen, verstanden zu werden. Kommunikation ist ein Prozess, der immer mehr als einen Menschen betrifft. Unterstützte Kommunikation braucht ein Team, das gemeinsam versucht, eine Umgebung zu schaffen, die es einem Menschen mit Kommunikationsbeeinträchtigung erleichtert, sich auszudrücken.

Praktische Hinweise für die Kommunikation mit einem Menschen ohne Lautsprache:
Im ersten Schritt ist es nötig herauszufinden, wie denn dieser Mensch versucht, mit anderen zu kommunizieren: Über Augen, Gesten, Laute,... schwer körperlich beeinträchtigen Menschen bleibt oft nur Atmung und Muskelspannung, um sich auszudrücken. Hat der Mensch ein Zeichen für Ja/Nein?

- Alle vorhandenen Kommunikationsformen sollen unterstützt, aber keinesfalls ersetzt werden. Aufmerksames Wahrnehmen und Spiegeln von kommunikativen Signalen (Mimik, Laute, Bewegung).

- Verwendung derselben „Sprache" zB selber auch während des Sprechens auf Symbole zeigen oder Gebärden verwenden.

- Wiederholen oder Interpretieren des Gehörten („Hab ich das richtig verstanden, du willst mir sagen, dass...") und Fragen so stellen, dass Antworten für die Person möglich sind.

Achtung: Nicht immer ist die Bedeutung von Ja und Nein vorhanden!
Die Sprachlosigkeit einer Person führt oft dazu, dass diese Person selten angesprochen wird – dem entgegenwirken, viel sprachlich begleiten!

Auszug aus einem Artikel von Mag.ª Irmgard Steininger, Beratung LifeTool
(Lesen Sie den vollständigen Artikel und viele weitere unter: www.lifetool.at)

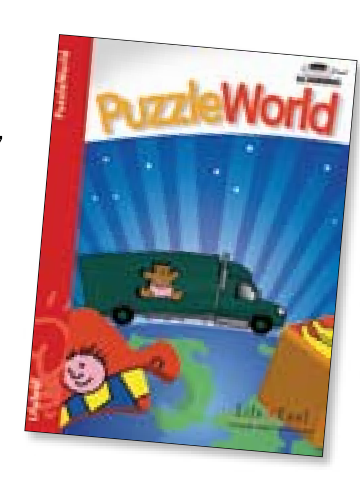
„Einfühlend zuhören, Gelegenheit bieten, Zeit investieren und zur Kommunikation ermuntern ist der beste Weg zum gegenseitigen Verständnis."

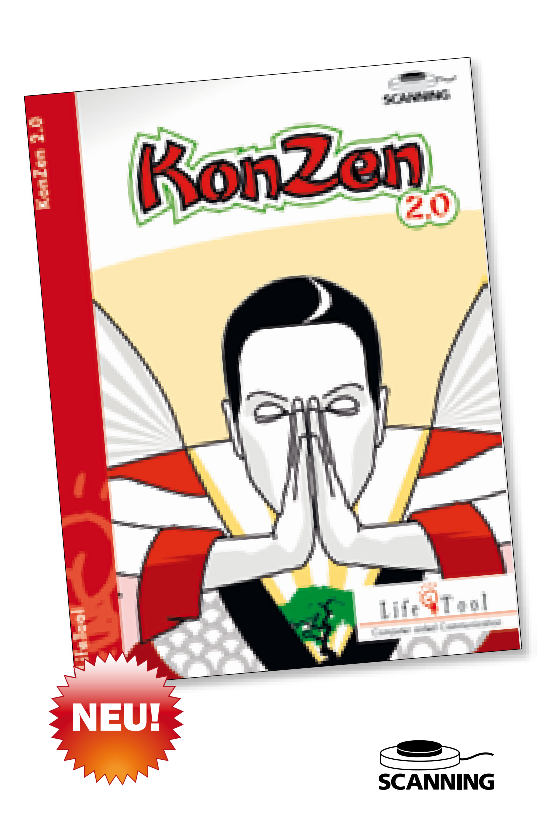


PuzzleWorld

PuzzleWorld ist eine Sammlung bekannter Puzzlespiele und deren Umsetzung auf dem Computer. Insgesamt werden vier verschiedene Spiele - Lastwagenspiel, Greifpuzzle, Würfelpuzzle und Klassisches Puzzle - angeboten. Kinder, denen normale Puzzles auf Grund einer Einschränkung zu schwierig sind, können diese mit PuzzleWorld am Computer lösen. Im Umfang sind mehrere hundert Figuren, Zeichnungen und Fotos - nach Themen geordnet - enthalten.
Erweiterbar: Das Spielmaterial kann durch eigene Bilder erweitert werden.







SCANNING

KonZen 2.0

Ein Programm für Konzentrations- und Denktraining. KonZen 2.0 ist der Nachfolger des bewährten visuellen Trainingsprogramms Kon Zen. In drei verschiedenen Spielvarianten – „Schnelles Zuordnen“, „Paare finden“ und „Blitzfiguren“ - werden Fertigkeiten wie optische Differenzierung, Raumlage, Kurzzeitgedächtnis, Aufmerksamkeit und Konzentration trainiert und verbessert.
Das Programm zeichnet sich durch eine sehr differenzierte Einstellbarkeit des Materials und des Schwierigkeitsgrades aus und wendet sich an Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die ihre visuellen und kognitiven Fertigkeiten trainieren möchten.
In KonZen 2.0 werden zusätzlich zum individuell konfigurierbaren Standardzugang zwei weitere Zugänge angeboten: Ein Set vordefinierter Stufen, die sich automatisch an den Spieler/die Spielerin anpassen. Und ein weiterer Zugang mit vorgegeben Schwierigkeitsstufen mit grafischer Auswertung und Highscorelisten, um sich mit anderen Spielern/Spielerinnen messen zu können.
Es ist bedienbar mit Maus, Tastatur, Touchmonitor, Kopf- und Augensteuerung, Scanning mit 1, 2 oder 3 Taster(n). Das Programm ist netzwerkfähig.

AniPaint Pro Edition

Multimediales Autorensystem für Kinder. Ermöglicht das freie Gestalten von Erzählungen und Projekten durch vielfältige und vielfarbige dynamische Pinselstriche (Animierte Zeichnungen, Bilder und Texte, Töne und Filme). Die gestalteten Projekte können in einem zeitlichen Ablauf, wie ein Film, visioniert werden. Die Pro Version ermöglicht es sogenannte Akteure, animierte Figuren dazuzufügen.





TOM Lernsystem

TOM ist eine Kombination von Hard- und Software, die es ermöglicht, ohne die Benützung der Maus oder Tastatur, Menschen mit Wahrnehmungsstörungen und Entwicklungsverzögerungen zu fördern. Das speziell dafür entwickelte Activity-Board und das technisch adaptierte dreidimensionale Holzspielzeug sind die einzig notwendigen Eingabemöglichkeiten. Eine Vielzahl unterschiedlich aufgebauter Einheiten ermöglicht eine Schulung der Sensomotorik und das Erlernen von Farben, Formen, Begriffen, Klein- und Großbuchstaben, Zahlen, etc. Das System beinhaltet folgende Komponenten: Activityboard, Software, 3 Symbolobjekte, 8 Schatullen bestehend aus 113 Objekten, Koffer und Beschriftung.

AUSGEWÄHLTE HILFSMITTEL FÜR DIE FRÜHFÖRDERUNG

BigMack Communicator - Multi-Color



Der BIGmack ist ein bewährtes Standardhilfsmittel in der Kommunikationsanbahnung. Der Taster gibt beim Auslösen eine abgespeicherte Sprachmitteilung oder ein Geräusch wieder. Die Mitteilung kann jederzeit neu aufgenommen und der Situation angepasst werden. Durch seine große, in verschiedenen Farben erhältliche Oberfläche eignet sich der BIGmack besonders für Menschen mit visuellen und kognitiven Einschränkungen. Mit diesem Hilfsmittel lassen sich auch adaptierte Spielzeuge ansteuern.

■ **Technische Details:** Durchmesser: 130 mm, Auslösekraft: Zentrum 150 g, Rand 100 g.

Key Switch Box



An dieser Anschlussbox können zwei Einfach-Sensoren für die Leer- (Space-) und Enter-Taste angeschlossen werden. Damit werden zahlreiche Programme unterstützt (z. B. alle LifeTool- und Läremera-Software). Einfach am USB-Anschluss einstecken: fertig! Keine Treiber notwendig (ab Windows 98 SE).

BIGtrack

Der BIGtrack ist ein äußerst robuster Trackball, der Personen mit eingeschränkter Feinmotorik eine einfache und effektive Möglichkeit bietet, den Cursor über den Bildschirm zu bewegen. Der große gelbe Ball ermöglicht es, den Cursor genau an den gewünschten Ort zu bewegen. Durch seine Größe erfordert er eine weniger feine Bewegungssteuerung als ein herkömmlicher Trackball; er kann sogar mit Fuß oder Ellbogen bedient werden. Da sich die Maustasten hinter dem Trackball befinden, wird unerwünschtes Klicken vermieden. **Leistungsmerkmale:** äußerst robust, Design ist geeignet für die Verwendung am PC, Laptop oder auf dem Boden, kontrastreiche Farben, einfache Installation (keine Treiber notwendig)

■ **Technische Details:** Durchmesser: 70 mm, Anschlüsse: PS/2 und USB
Betriebssystem: PC- und Mac-kompatibel





Hilfsmittel zur Unterstützten Kommunikation sollen nicht oder schwer verständlich kommunizierenden Menschen eine Alternative oder eine Unterstützung bieten. Die Teilhabe an der Gemeinschaft, die wirksame Auseinandersetzung mit der Umwelt und den Mitmenschen gelten als wichtiger Indikator für ein erfülltes und glückliches Leben. Die Forschungen zur Unterstützten Kommunikation belegen überzeugend die positiven Effekte der mittlerweile anerkannten Methode. Hier finden Sie die aktuellen Produkte.



BIGmack

NEU!

Der neue BIGmack bietet folgende Vorteile:
Lieferung neu mit vier Tasterabdeckungen in rot, gelb, grün, blau zum selber Wechseln inklusive Snap Tasterkappe, massiv verbesserte Tonqualität, 40% mehr Aufnahmezeit, 25% längere Batterielaufzeit. Der BIGmack ist ein bewährtes Standardhilfsmittel in der Kommunikationsanbahnung. Der Taster gibt beim Auslösen eine abgespeicherte Sprachmitteilung oder ein Geräusch wieder. Die Mitteilung kann jederzeit neu aufgenommen und der Situation angepasst werden. Durch seine große, in verschiedenen Farben erhältliche Oberfläche eignet sich der BIGmack besonders für Menschen mit visuellen und kognitiven Einschränkungen. Mit diesem Hilfsmittel lassen sich auch adaptierte Spielzeuge ansteuern.
Leistungsmerkmale: schlag- und bruchfester Kunststoff, externer Taster kann angeschlossen werden, eingebauter regulierbarer Lautsprecher, große Tastfläche, 4 Tasterabdeckungen in verschiedenen Farben zum selber Wechseln, inklusive Snap Tasterkappe, Verbindungskabel für Spielzeug (männl.-männl. Klinkenkabel)

■ **Technische Details:** Tasterdurchmesser: 127 mm, Auslösekraft: 113 g, Sprachspeicher: 120 Sekunden, Stromversorgung: 9V Block-Batterie





Haben Sie gewusst, dass …

… Sie von unserem monatlichen LifeTool Newsletter über aktuelle Entwicklungen und Produkte schnell und einfach zum Thema „Computer Unterstützte Kommunikation“ informiert werden können? Melden Sie sich jetzt kostenlos an unter www.lifetool.at!

NEU!

BIG Step-by-Step - MultiColor

Der BIG Step-by-Step basiert auf dem gleichen Prinzip und hat das gleiche Aussehen wie der BIGmack. Zusätzlich können mit dem BIG Step-by-Step auch mehrere Sprachmitteilungen hintereinander wiedergeben werden. Durch wiederholten Tastendruck werden sie nacheinander abgespielt, so dass z.B. eine kleine Geschichte erzählt werden kann. Mit diesem Hilfsmittel lassen sich auch adaptierte Spielzeuge ansteuern.

LITTLEmack Kommunikator - Multi-Color

Der LITTLEmack basiert auf dem gleichen Prinzip wie der BIGmack ist aber kleiner und leicht geneigt: Ein Taster gibt beim Auslösen eine abgespeicherte Sprachmitteilung oder ein Geräusch wieder. Die Mitteilung kann jederzeit neu aufgenommen und der Situation angepasst werden. **Leistungsmerkmale:** eingebauter regulierbarer Lautsprecher, 4 Tasteroberflächen in verschiedenen Farben zum selber Wechseln, inklusive Snap Tasterkappe



- **Technische Details:** Tasterdurchmesser: 64 mm (ca. 45° gegen die Horizontale geneigt), Auslösekraft: 113 g, Sprachspeicher: 120 Sekunden, Stromversorgung: 9V Block-Batterie

---

NEU!

LITTLE Step-by-Step - Multi-Color

Der LITTLE Step-by-Step basiert auf dem gleichen Prinzip und hat das gleiche Aussehen wie der LITTLEmack: Zusätzlich können mit dem LITTLE Step-by-Step auch mehrere Sprachmitteilungen hintereinander wiedergegeben werden. Durch wiederholten Tastendruck werden sie nacheinander abgespielt, so dass z.B. eine kleine Geschichte erzählt werden kann. Mit diesem Hilfsmittel lassen sich auch adaptierte Spielzeuge ansteuern.

Dual Switch Latch & Timer Dual

Dieser Zeitschalter ermöglicht nach der Auslösung über einen externen Taster den Betrieb des angeschlossenen Gerätes für eine einstellbare Zeit von 1 bis 60 Sekunden oder von 1 bis 60 Minuten. Darüber hinaus ist auch der Schaltbetrieb möglich, d.h.: einmal Auslösen = EIN, nächstes Auslösen = AUS. Es können zwei Taster angeschlossen werden und zwei externe Geräte bedient werden. Mit dem Switch Latch & Timer können dadurch sehr eindrucksvoll verschiedene Ursache- und Wirkungsmodi gelernt werden. Nur für batteriebetriebene Geräte!





PowerLink 3

Netzschaltadapter mit zwei Steckdosen und Infraroteingang für AirLink- Sensor. Zwei elektrische Geräte können mithilfe von Tasten ein- und ausgeschaltet werden. Die Ein- und Ausschaltzeit ist im Sekunden- oder Minutenbereich variierbar. Latch: Der erste Klick verursacht das Einschalten, der zweite das Ausschalten. Ein AirLink-Sensor (nicht im Lieferumfang enthalten) ermöglicht eine drahtlose Auslösung (ca. 6 Meter) der Schaltfunktion. Schaltet zwei 220-V-Geräte maximal 2.400 Watt!

Netzschaltgerät NR 2005



Dieser Zwischenstecker eignet sich zum Ein- und Ausschalten von elektrischen Kleingeräten (220V) mit einer max. Leistung von 1800 W. Mittels angeschlossenem Taster (nicht im Lieferumfang) am Netzschaltgerät kann zwischen 2 Betriebsarten (über verschiedene Buchsen) gewählt werden. 1. Das angeschlossene Gerät wird nur so lange eingeschaltet, wie der Taster betätigt wird. 2. Die Einschaltung erfolgt beim ersten und die Ausschaltung beim zweiten Betätigen des Tasters.

Alle machen mit!

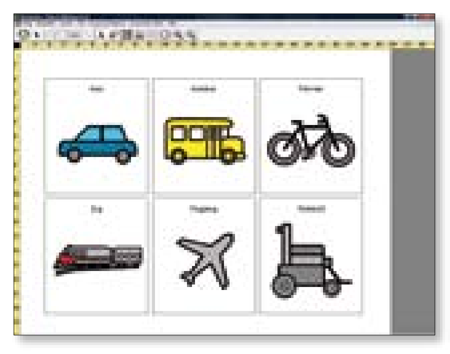


Mit einfachen Hilfen Partizipation im Alltag ermöglichen. Ideensammlung von 25 Tätigkeiten, die Menschen mit schweren Behinderungen im Alltag mit technischen und nicht-technischen Hilfen ausführen können.Die Tätigkeiten erstrecken sich von A wie Abstimmen bis Z wie Zuordnen. Folgende Produkte können dabei verwendet werden: BigMack, Step-by-Step, SuperTalker, Batterieunterbrecher, Jelly Beamer, PowerLink, Switch Latch Timer, …



B.A.Bar

Der B.A.Bar ist ein Barcodeleser mit ausgezeichneter natürlicher Sprachaufnahmefunktion. Mit diesem Gerät ist es möglich, selbst sehr einfache Sprachmitteilungen auf mitgelieferten Barcode-(Strichcode-)Klebeetiketten zu speichern und durch Ablesen wiederzugeben. Damit können z.B. Gegenstände beklebt und die sprachliche Bezeichnung direkt mit dem Gerät abgerufen werden. Der B.A.Bar kann sowohl zum Erlernen als auch zum Wiedererlernen (Aphasie) der Sprache eingesetzt werden. Sprachaufnahmekapazität insgesamt 60 Minuten bei bester Qualität. Eingebauter Akku, Ladegerät sowie ein umfangreiches Barcodesortiment im Lieferumfang!

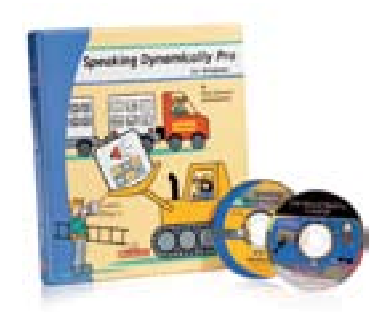


Boardmaker 6.0
(PCS = PictureCommunicationSymbols)

Boardmaker ist die führende Software zur Erstellung von Kommunikationstafeln, Schablonen für Kommunikatoren, Arbeitsblättern mit Symbolen und vielem mehr. Dieses Zeichnungsprogramm kombiniert mit einer Grafikdatenbank ist mit über 4.500 schwarz-weißen und farbigen PCS-Symbolen ausgestattet und kann mit verschiedenen Bibliotheken (Addenda) sowie eigenen eingescannten oder digitalen Bildern erweitert werden. Die Symbole werden sehr einfach gefunden und erscheinen ohne oder mit ein- oder zweisprachigem Text, so dass individuell auf den Benutzer abgestimmte Schablonen gestaltet werden können. Boardmaker lässt kaum mehr Wünsche offen und setzt längst weltweit den Standard für UK-Bilddatenbanken.

Eine Auswahl neuer Funktionen der Version 6:
- Symbolate Tool: Schreiben mit Symbolen (Text wird beim Schreiben automatisch mit passenden PCS-Symbolen ergänzt).
- Swap: Zwei Kästchen tauschen durch Anklicken ihre Position. Die Kästchen erhalten automatisch die Formatierung des Zielkästchens.
- Freeform Tool: Neu können die gestalteten Kästchen eine beliebige Form haben.
- Align & Center: Bilderkästchen werden automatisch auf ihre Ränder ausgerichtet. Bildinhalte können einfach im Kästchen zentriert werden.
- Shuffle: Kästchen können willkürlich untereinander gemischt werden. So werden einfach Lottokarten oder Quartette erstellt.
- Package and Share: Tafeln können nach Themen übersichtlich geordnet sowie exportiert und importiert werden.

Speaking Dynamically Pro



Speaking Dynamically Pro für Windows ist ein Programm zur Erstellung von dynamischen Kommunikationstafeln. Es wird als Erweiterung zum Boardmaker installiert und ermöglicht so auf einfachste und schnellste Weise, aus bestehenden Boardmaker-Tafeln und Ordnern eine effektive Kommunikationshilfe zu erstellen. Mit wenigen Mausklicks können die Symbole auf den Boardmaker-Tafeln mit Sprache belegt werden (synthetische Stimme oder natürliche Sprachaufnahme). Das Programm kann so als einfache Kommunikationshilfe auf einem Standard PC, einem Notebook, einem PaceBook oder MiniMerc verwendet werden.



NEU!



Tobii Communicator

Der Tobii Communicator ist eine leistungsfähige Kommunikationssoftware, die keine Wünsche mehr offen lässt. Es können vorgefertigte Standardtafeln verwendet oder neue Kommunikationstafeln mit Symbolen und Schrift für die verschiedensten Situationen erstellt werden. Das Erstellen von neuen Tafeln ist sehr einfach und auch für „Computer-Laien" kein Problem. Es können auch direkt Tafeln von Boardmaker, Boardmaker Plus und Speaking Dynamically Pro importiert werden. Die Version beinhaltet zudem E-Mail-, SMS- und Umweltkontroll-Funktionen.

Leistungsmerkmale: große Auswahl an vorgefertigten Standardtafeln, einfaches Erstellen von dynamischen Kommunikationstafeln, digitale und synthetische Sprachausgabe, Bildschirmtastatur mit Scanningfunktion und Sprachvorhersage, E-Mail-, SMS- und Umweltkontroll-Funktionen.







Entdecke die Kraft der Sprache - GoTalk4+, GoTalk9+, GoTalk20+

„Entdecke die Kraft der Sprache" ist eine Material- und Ideensammlung, die konkrete Vorschläge zur Nutzung der am häufigsten eingesetzten einfachen Sprachausgabegeräte an Hand zahlreicher Einsatzbeispiele macht. Sie besteht aus folgenden Teilen:

- Das Hilfsmittel spielerisch kennen lernen
- Erfahrungen mit Sprache machen
- Sprache als Ausdrucksmittel erleben
- Sprache angeleitet verwenden
- Mit Sprache Beziehungen gestalten

Für jeden dieser Bereiche bietet „Entdecke die Kraft der Sprache" eine Vielzahl von konkreten Vorschlägen, wie Sie das jeweilige Sprachausgabegerät einsetzen können, um die kommunikative Entwicklung systematisch zu unterstützen. Sie müssen dabei keine Reihenfolge einhalten und können die einzelnen Vorschläge nach Ihren Vorstellungen abwandeln. Geeignet für diese Geräte: GoTalk4+, GoTalk9+, GoTalk20+. Zum Lieferumfang gehören jeweils ein Buch (ca. 80 Seiten) und eine CD.

GoTalk 4+

Der GoTalk 4+ ist ein einfaches, aber sehr leistungsfähiges Kommunikationshilfsmittel mit natürlicher Sprachausgabe, auf dem bis zu 22 Sprachmitteilungen gespeichert werden können. Die großen Symbolfelder reagieren bereits auf leichten Druck und sind durch einen Fingerführraster voneinander getrennt. Fünf Ebenen erleichtern die Organisation des Wortschatzes z.B. nach Themen oder verschiedenen Benutzern. Ein schneller Wechsel zu einem anderen Thema ist ohne Löschen der aktuellen Mitteilungen möglich, indem die Ebene umgeschaltet und eine andere Schablone eingelegt wird. Der GoTalk 4+ ist sehr leicht und lässt sich mit dem integrierten Griff bequem tragen.

- **Technische Details:** Aufnahmekapazität: ca. 4,5 Min. auf 5 Ebenen, Maße: 230 x 310 x 20 mm, Gewicht: 340g

GoTalk9+

Der GoTalk 9+ ist ein einfaches, aber sehr leistungsfähiges Kommunikationshilfsmittel mit natürlicher Sprachausgabe, auf dem bis zu 48 Sprachmitteilungen gespeichert werden können. Die Funktionen entsprechen dem GoTalk 4 Plus.

- **Technische Details:** Aufnahmekapazität: ca. 9 Min. auf 5 Ebenen, Maße: 230 x 310 x 30 mm, Gewicht: 650g





GoTalk 20+

Der GoTalk 20+ ist ein einfaches, aber sehr leistungsfähiges Kommunikationshilfsmittel mit natürlicher Sprachausgabe, auf dem bis zu 105 Sprachmitteilungen gespeichert werden können. Die Funktionen entsprechen dem GoTalk 4 Plus.

- **Technische Details:** Aufnahmekapazität: ca. 15 Min. auf 5 Ebenen, Maße: 230 x 310 x 30 mm, Gewicht: 650g



LifeTool TimeTable

Der TimeTable ist ein variabler Wochenplaner mit Magnetschildersystem. Er erleichtert die zeitliche Orientierung am Tag und in der Woche. In die Magnetschilder können Symbole (z.B. Boardmaker PCS Symbole) oder eigene Bilder und Fotos eingesteckt und gewechselt werden. Am TimeTable sind Wochentage (MONTAG bis SONNTAG) aufgedruckt, die erste Spalte (grau) kann individuell verwendet werden (z.B. Uhrzeit, Personen). Die Farbgestaltung der Wochentage entspricht dem internationalen Sivus Modell. Der TimeTable ist optimal in Verbindung mit dem Boardmaker System einsetzbar. Die Tafel kann mittels beiliegenden Befestigungssystems fix an die Wand montiert werden.

Lieferumfang: TimeTable, 25 Stück Magnetschilder (ohne Symbole)
2 verschiedene Größen: TimeTable groß: 62 x 91cm, TimeTable klein: 45 x 60 cm
Sinnvolle Ergänzung: Extra 25 Stück Magnet-Einsteckschilder, Boardmaker Symbolsystem, Kärtchenbox zur Aufbewahrung.

SuperTalker Kommunikator



„Entdecke die Kraft der Sprache“ ist eine Material- und Ideensammlung, die konkrete Vorschläge zur Nutzung der am häufigsten eingesetzten einfachen Sprachausgabegeräte an Hand zahlreicher Einsatzbeispiele macht. Sie besteht aus folgenden Teilen:

- Das Hilfsmittel spielerisch kennenlernen
- Erfahrungen mit Sprache machen
- Sprache als Ausdrucksmittel erleben
- Sprache angeleitet verwenden
- Mit Sprache Beziehungen gestalten

Für jeden dieser Bereiche bietet „Entdecke die Kraft der Sprache“ eine Vielzahl von konkreten Vorschlägen, wie Sie das jeweilige Sprachausgabegerät einsetzen können, um die kommunikative Entwicklung systematisch zu unterstützen. Sie müssen dabei keine Reihenfolge einhalten und können die einzelnen Vorschläge nach Ihren Vorstellungen abwandeln.
Ausführungen. Zum Lieferumfang gehören jeweils ein Buch (ca. 140 Seiten) und eine CD.



Tobii C8 Communicator



Der neue C8 des Tobii Communicators ist ein besonders handliches und mobiles Kommunikationsgerät. Man kann damit über Symbole oder Text und der synthetischen Stimme kommunizieren. Die beiden Akkupakete, die während des Betriebes gewechselt werden können, sorgen für vollkommen unabhängige Kommunikation ohne Netzbetrieb. Besondere Merkmales des Gerätes sind das stabile und formschöne Magnesiumgehäuse, 2 Lautsprecher mit guter Qualität, Touchscreen und Eingabemöglichkeiten mittels Scanning. Alle Details siehe bitte in unserem Webshop!



M³

Das M³ von DynaVox ist eine elektronische Kommunikationshilfe auf Symbolbasis mit natürlicher Sprachausgabe. Durch seinen einfachen Aufbau ist das Gerät intuitiv zu bedienen. Zielgruppen sind Kinder, die (noch) keine Schriftsprache beherrschen, Menschen mit kognitiven Beeinträchtigungen oder Erwachsene mit Schwierigkeiten im Sprachverständnis. Das M³ beinhaltet die Kommunikationsstrategie InterAACT, die auf Grundlage zahlreicher Studien von SprachtherapeutInnen entwickelt wurde. InterAACT stellt eine Vielzahl fertiger Seiten für fünf Altersgruppen zur Verfügung. Die persönliche Anpassung ist besonders einfach und schnell zu realisieren. PCS-Symbole, eigene Bilder oder Fotos oder können im 12-Button-Raster, im 6-Button-Raster oder als Szenenbild ohne Buttons auf dem Bildschirm platziert werden. Interaktive Szenenbilder sind die Herzstücke der InterAACT-Strategie. Es handelt sich dabei um Hintergrundbilder mit interaktiven Buttons. Der Nutzer kann den Gegenstand, über den er sprechen möchte, direkt im Bildzusammenhang auswählen. Dieses Prinzip erleichtert es, sich im Kontext der Gesprächssituation zurecht zu finden und die gewünschten Aussagen schneller zu erreichen. Besonders für Kinder und Jugendliche ist es wichtig, dass die angebotenen Sprachinhalte dem eigenen Lebensumfeld entsprechen, um eine schnelle Akzeptanz des Hilfsmittel herbeizuführen. Viele Funktionen des Sprachcomputers machen das Gerät besonders für junge Menschen attraktiv. Das M³ erlaubt den Import eigener Fotos und spielt Musik (mp3) ab. Mittels der integrierten Infrarot-Schnittstelle lassen sich auch CD-Player, Licht, Türöffner oder Spielzeuge bedienen.

Vmax/EyeMax



DynaVox Vmax ist eine Allround-Lösung für Menschen mit eingeschränkter Kommunikationsfähigkeit - leistungsstark und flexibel genug für jedes Alter und jede kognitive Entwicklungsstufe. Das Gerät bietet eine hervorragende Tonwiedergabe und ist laut genug für den Einsatz in Räumen mit hohem Geräuschpegel. Für die Ansteuerung der Software stehen viele Methoden inkl. Augensteuerung (optional)zur Verfügung. InterAACT bildet den inhaltlichen Kommunikationsrahmen des Geräts. Der Anwender kann sofort starten: Das System beinhaltet mehrere tausend vorgefertigte Seiten, die dem Nutzer je nach Alter und Fähigkeiten gefiltert und somit bedürfnisgerecht zur Verfügung stehen. Die bewährte Strategie Gateway ist im InterAACT-Systems enthalten. Gateway ermöglicht es dem Anwender, spontan und grammatikalisch korrekt zu kommunizieren und berücksichtigt seine Sprachentwicklungsförderung. Die Erweiterung und benutzerorientierte Anpassung von InterAACT und Gateway gelingt schnell einfach.
DynaVox EyeMax: Ergänzung für das Kommunikationssystem DynaVox Vmax.
Mit der Augensteuerung EyeMax erhalten nichtsprechende Menschen noch mehr Spielraum in der Bedienung der Kommunikationshilfe Vmax.

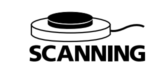
LightTalker





Der LightTalker ist eine Kommunikationshilfe für Menschen mit stark eingeschränkter oder ohne Lautsprache. Er bietet digitalisierte Sprache in Verbindung mit einem berührungssensitiven Farbdisplay. Der Talker verbindet das Konzept der semantischen Kodierung von Vokabular mittels Minspeak mit den Möglichkeiten eines dynamischen Displays, kontextabhängig weiteres Vokabular anzubieten. Der LightTalker speichert Mitteilungen in natürlicher Sprache. Der große Speicher ergibt in Verbindung mit Minspeak die Möglichkeit, ein großes Vokabular im Gerät unterzubringen und aktiv zu erwerben. Die mitgelieferten Vokabulare „Quasselkiste 15“ sowie „Quasselkiste 32“ ermöglichen eine sofortige Kommunikation bei einer hohen Kommunikationsgeschwindigkeit.





SmallTalker

Der SmallTalker ist eine Kommunikationshilfe für Menschen mit eingeschränkter oder ohne Lautsprache. Er unterstützt das in Deutschland führende Konzept der semantischen Kodierung von Vokabular mittels Minspeak mit den Möglichkeiten eines dynamischen Displays, kontextabhängig weiteres Vokabular anzubieten. Durch die Verwendung synthetischer Sprache und die Möglichkeit, zeichenorientierte Eingaben zu machen, ist das darstellbare Vokabular unbegrenzt. Die kompakten Abmessungen und das geringe Gewicht machen den SmallTalker zur idealen Kommunikationshilfe für mobile Menschen und Kinder.

■ **Technische Details:** Größe: 23×18 x 4 / 5,5 cm, Gewicht: 1,7 kg, Tastengröße bei 45 Feldern: 17 mm, inkl. Blend- / Displayschutz, TFT-Display, Auflösung 800×600 Punkte, Lithium-Ionen-Akku für bis zu 10 Std. Betrieb, synthetische Stimme (männlich/weiblich), Speicher für über 15 Minuten digitalisierte Sprache (erweiterbar), Ansteuerung: Tastatur, 1- oder 2-Tasten-Scanning, Joystick, externes Zeigegerät, inkl. Aufstellfuß, Netzteil (Ladegerät), PC-Editor, USB-Stick.

XL-Talker

Großes vorgespeichertes Vokabular „Quasselkiste“ mit über 800 Aussagen, Wortvorhersage mit Möglichkeit des Abwandelns von Wörtern, 84, 45, 15, 8 oder 4 Felder Abdeckgitter für 45 und 15 Felder zur Verbesserung der Fingerführung sind erhältlich, viele unterschiedliche Ansteuerungsmöglichkeiten (z.B. eingebaute Tastatur, Headpointing, 1..2-Tasten-Scanning, Joystick), synthetische Stimme (männl./weibl.) und natürliche Sprache inkl. 2500 Minspeak-Symbole zum Gestalten eigener Seiten, Import eigener Bilder, Fotos und Grafiken via PC möglich, PCS-Bildersammlung mit über 3500 Symbolen lieferbar, vielseitig konfigurierbar (Sequenzanzeige, reduzierte Selektion, Tastenanzahl,...), großes (12“), helles und extrem gut ablesbares Farb-LC-Display (TFT, 800x600 Punkte), Abmessungen: 32cm x 26cm x 6 cm, Gewicht 2,7 kg, eingebaute lernfähige IR-Umweltsteuerung.





EcoTalker

Der EcoTalker-14 ist die neueste Kommunikationshilfe für freie und schnelle Kommunikation. Mit seinem 14“-Display bietet er das größte Display seiner Klasse und mit 4, 8, 15, 45, 60, 84 und 144 Feldern eine für jede Anwendung geeignete Deckblattgröße. Die Belegung kann entweder frei erfolgen oder durch Benutzung eines der vorgespeicherten Vokabulare. Diese umfassen die Versionen der „Quasselkiste“ für 15 und 45 Felder sowie die „Wortstrategie 84“. Neue Schnittstellen wie Bluetooth ermöglichen die Kommunikation mit gängiger Hardware wie Handy und PC. Neben der Möglichkeit, digitalisierte Sprache wiederzugeben, verfügt der EcoTalker-14 über synthetische Stimmen der neuesten Generation. Neu ist eine Funktion, die es ermöglicht, Bilder als Situationsbilder zu laden, mit Inhalten (Sprache, Geräusche) zu belegen und in der therapeutischen Förderung zu verwendet. Der EcoTalker-14 verfügt über eine eingebaute lernfähige Infrarot-Umfeldkontrolle.

SCANNING



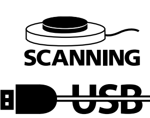
Lightwriter SL 40

Der SL40 ist die neueste Gerätegeneration der bekannten schriftsprachbasierten Kommunikationshilfe Lightwriter. Sowohl ihre Funktionen als auch ihr Design wurde optimiert. Die kräftige, hochwertige Acapela-Sprachausgabe ermöglicht die Verständigung von Raum zu Raum, am Telefon oder bei Präsentationen. Sitzen sich die Gesprächspartner gegenüber, liest der Angesprochene den Text im Display auf der Rückseite mit. Die lernfähige Wort- und Satzvorhersage sorgt für eine erhöhte Schreibgeschwindigkeit. Für eine schnelle Kommunikation sorgt auch der große Speicher für häufig genutzte Nachrichten, die der Anwender durch Tastenkürzel schnell abrufen kann. Für die moderne Art der Kommunikation beinhaltet der Lightwriter SL40 eine SMS-Funktion, die das Senden und Empfangen von Kurzmitteilungen ermöglicht und eine integrierte Umfeldsteuerung, mit der sich acht Geräte oder Funktionen (TV, HiFi, Türöffner ...) im Haushalt zentral steuern lassen.

SpeakOut - Deutsch mit QWERTZ-Tastatur

SpeakOut ist ein tragbarer schriftorientierter Kommunikator für Personen ohne oder mit ungenügender Lautsprache. SpeakOut wird sowohl mit männlicher als auch mit weiblicher Stimme geliefert und verfügt über je ein Display für den Benutzer und seinen Gesprächspartner. Das Benutzerdisplay ist durch die mehreren Zeilen sehr übersichtlich und vereinfacht die Verwendung des Gerätes. Die weiche, angenehm zu bedienende Tastatur ist sehr kontrastreich. Das einfache Menü und die durchdachte Wortvorhersage sind weitere Vorteile des SpeakOut.
Im Lieferumfang enthalten: Tragetasche. **Leistungsmerkmale:** übersichtliches Menü, großes Display, Zusatzdisplay für den Gesprächspartner, Einfaches Auffinden der gespeicherten Sätze, Wortvorhersage mit ca. 10‘000 Wörtern, Leistungsstarker Lautsprecher, Alarmfunktion

■ **Technische Details:** Größe: 245 x 195 x 52 mm, Gewicht: 1000 g, Akkulaufzeit: 8 Std.
Anschlüsse: je 1 USB-Anschluss für PC und externe Geräte, 1 Infrarot-Anschluss



SPOK21

SPOK21 ist ein mobiles Sprechgerät, das dem Anwender auf der Basis von Schriftsprache eine flexible Kommunikation in jeder Situation bietet. Die synthetische Stimme kann wahlweise männlich oder weiblich eingestellt werden. Der Anwender kann die Lautstärke regulieren und zwischen drei Schriftgrößen wählen. Bis zu sieben Zeilen kann das große Display untereinander anzeigen. Auf der Rückseite des Geräts befindet sich eine weitere Anzeige, die es dem Gesprächspartner ermöglicht, zeitlich synchron mitzulesen. Die integrierte Tastatur lässt sich durch ein Scanningmodul ersetzen, so dass die Bedienung auch mit nur einer Taste erfolgen kann. Damit öffnet sich SPOK21 einem großen Anwenderkreis von nichtsprechenden Menschen, die über Schriftsprache verfügen, wie z.B. ALS-Patienten, Personen nach einem Schlaganfall oder mit MS.
Zubehör: Scanningmodul, Fingerführung





Hier stellen wir Ihnen vor allem Softwareprodukte für den Lernbereich vor. Die Software reicht von einfachem Tastertraining zum Ursache-Wirkungslernen, über erstes Spielen und Lernen am Computer bis hin zu einfachen Programmen zu den Kulturtechniken. Besonderer Wert wird auf die Scanningfähigkeit der Software gelegt, die es auch Personen mit schweren körperlichen Einschränkungen ermöglicht, die Programme mittels Taster zu bedienen.



IM SET ERHÄLTLICH

Software und Buch „Kleine Schritte“

Software FlashWords, Buch 9 der Reihe „Kleine Schritte, Frühes Lesen“. Das Set enthält neben der Software FlashWords auch das Buch zur Methode des Frühen Lesens, herausgegeben vom Deutschen Down Syndrom Center. Frühes Lesen enthält die Methode des Lesenlernens, wie sie vom Macquarie-Institut entwickelt wurde (diese entspricht auch der Methode, die wir von Sue Buckley aus Portsmouth kennen). Außer der Beschreibung dieses Leseprogramms, das nach einem Lottoverfahren vorgeht, enthält das Heft viele Anregungen und nützliche Tipps, um das Lesen mit dem Kind zu üben. 50 Seiten, mit 15 Fotos.





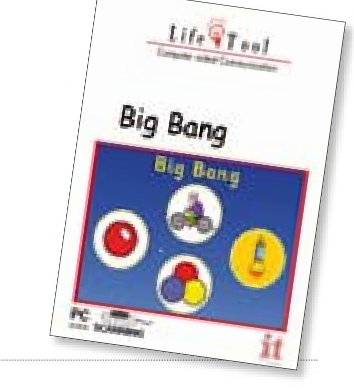
Haben Sie gewusst, dass …

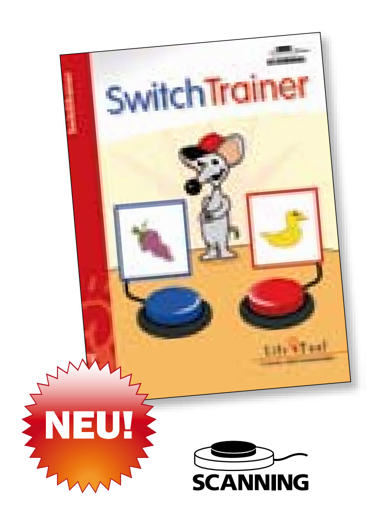
… jede Software durch Lizenzbedingungen vor unrechtmäßiger Verwendung geschützt ist? LifeTool Einzelplatzlizenzen CD im Laufwerk des Computers sein. Für Schulen und Institutionen gibt es Mehrplatzlizenzen, die es ermöglichen, gleichzeitig zu verwenden. Beachten Sie bitte, dass Mehrplatzlizenzen nur an der Bestelladresse verwendet werden verboten. Erlaubt ist jedoch die Verwendung der Software für Lehrer zur Unterrichtsvorbereitung zuhause.

BigBang

Big Bang ist ein Programm zum Erlernen von basalen Ursache-Wirkungsrelationen am Computer und ein abwechslungsreiches Tastertraining. In den 4 Übungen „Visuelle Effekte“, „Baukasten“, „Bewegungen“ und „Farben“ wird die Aufmerksamkeit auf den Bildschirm gelenkt, die visuelle Fixierung von beweglichen Objekten trainiert, sowie ein erstes Verständnis für einfache Handlungsabfolgen vermittelt.







SwitchTrainer

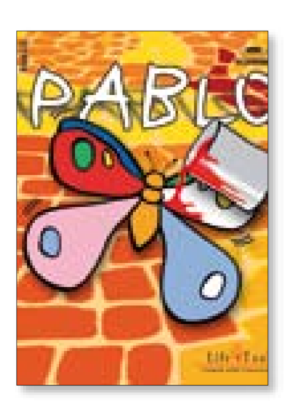
EIN PROGRAMM ZUM ERLERNEN DER 1- UND 2-TASTENBEDIENUNG
SwitchTrainer ist ein Programm zum Erlernen des Umgangs mit zwei Tasten am Computer. Zielgruppe sind Kinder mit körperlichen Einschränkungen mit oder ohne zusätzliche Lernbehinderung. Ziel dieses Programms ist – neben der Freude am Spielen – der automatisierte Umgang mit zwei Tasten, um in weiterer Folge Computerprogramme mit 2-Tasten-Scanning verwenden zu können. SwitchTrainer kann prinzipiell auch mit einer Taste und automatischem Scanning verwendet werden, die 2-Tastenbedienung steht aber im Mittelpunkt.
Die verschiedenen Spiele bieten vielfältige Möglichkeiten zum Erlernen, Üben und Festigen des Umgangs mit zwei Tasten. Dabei stehen die Eigenaktivität und das Lernen durch Ausprobieren im Vordergrund, weniger das Reagieren auf Vorgaben und das Lösen von Aufgabenstellungen.

KlickTool AAC

Ein multimediales Bilderbuch für die Unterstützte Kommunikation. Im Bereich Fotos sind multimediale Fotoalben zu verschiedenen Themen in Bild, Text und Ton enthalten. Im Bereich Geschichten wird das Programm zum Geschichtenerzählen mit Bild, Text und Ton verwendet. Im Bereich Puzzle werden in 4 unterschiedlichen Übungsvarianten Bilder mit Tastenklicks freigelegt. Der Bereich Musik enthält lustige Lieder zum Anhören und Nachsingen. Siehe auch unser Set auf Seite 23!



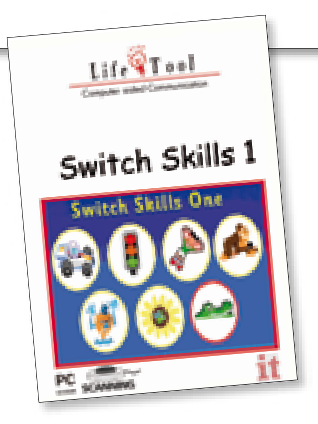
KlickTool AAC



Pablo

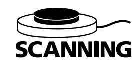
Ein kreatives Malbuch mit Scanning. Pablo enthält 6 Spiele zum Anmalen und Nachmalen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Die erste Übung kann mit einer Taste, die Übungen 2 bis 4 können mit 1 Taste beziehungsweise mit 2 Tasten gespielt werden. Zwei Übungen zum kreativen Malen und Nachmalen sind mit Mausbedienung. Im Lieferumfang sind 350 Malbuchvorlagen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden enthalten. Ö-Schulbuch-Nr.: 125.152





SwitchSkills 1

Switch Skills 1 bietet weiterführende Übungen zum Tastertraining. Mit vielen unterhaltsamen Spielen (Autorennen, Elfmeter schießen, Gorillas füttern,...) wird das Drücken zum richtigen Zeitpunkt trainiert und die Kontrolle des Tasters geübt. Mit einfachen Übungen werden Fähigkeiten vorbereitet, die für die Scanningbedienung von Programmen grundlegend sind.

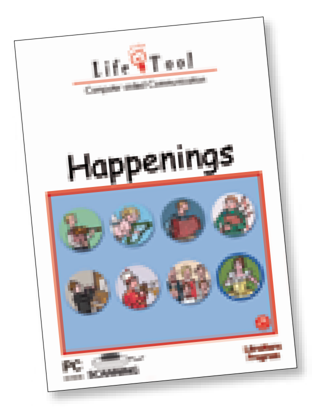


PlayWithMe

Gemeinsam Spielen am Computer. PlayWithMe ist eine Sammlung lustiger und abwechslungsreicher Spiele, die mit einem oder zwei Tastern bedient werden können. Alle Spiele können entweder alleine gegen den Computer oder gemeinsam mit einem Mitspieler gespielt werden. In einigen Spielen treten die Spieler gegeneinander an, in anderen müssen sie zusammenhelfen, um das Ziel zu erreichen. Trainiert werden Timing, Reaktionsfähigkeit und vorausschauendes Denken. Das Programm eignet sich als fortgeschrittenes Trainingsprogramm zur Tasterbedienung und ermöglicht (gemeinsame) Spielerfahrungen am Computer.







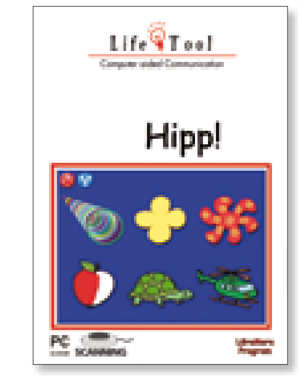
Happenings

Klick für Klick Bilder zaubern. Happenings beinhaltet 32 verschiedene Bilder, die sich Schritt für Schritt aufbauen lassen. Die Bilder sind in 4 Kategorien (Musik, Tiere, Sport und Berufe) zu je 8 Bildern eingeteilt. Ist ein Bild fertig, erhält man eine kleine Animation zur Belohnung. Das Programm ist vergleichbar mit Abrakadabra, enthält aber mehr Einstellungsmöglichkeiten (z.B. Anzahl der Schritte bis zum fertigen Bild, Bild auf- oder abbauen, mit oder ohne Hintergrund,...)

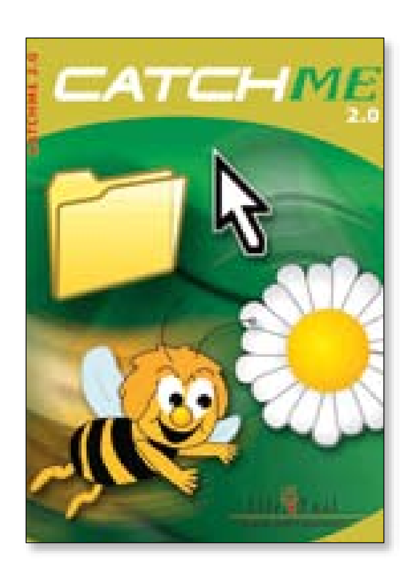


Hipp!

Ein erstes Taster-Lernprogramm. Hipp ist eine Sammlung einfacher Tasterspiele (Farben und Formen, Bilder aufbauen, Bilder ergänzen, Bilder anmalen, Gegenstände und ihre Begriffe bzw. Geräusche kennen lernen, bewegten Objekten über den Bildschirm folgen). Das Programm enthält sehr einfache Bilder und Fotos und eignet sich besonders für visuelles Training. Weitere mögliche Ziele des Spiels sind Tastertraining, Aufmerksamkeitstraining und das Vermitteln und Festigen eines Verständnisses für Ursache-Wirkungsrelationen. Mit Hilfe eines mitgelieferten Editors lassen sich die Medien selber erweitern.









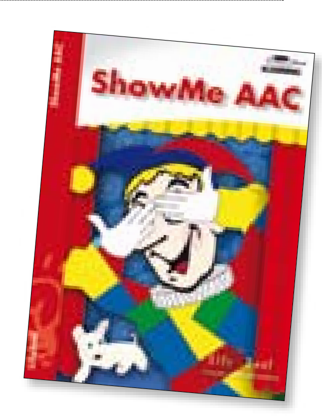
CatchMe 2.0

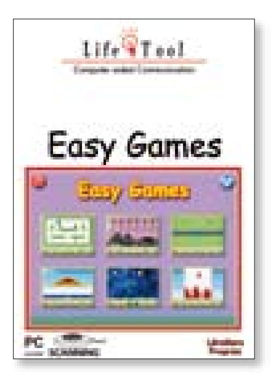
CatchMe 2.0 ist die Nachfolgerversion des bekannten Mauslernprogramms CatchMe. Ziel des Programms ist die Beherrschung der elementaren Mausfunktionen. Dazu bietet das Programm eine Reihe von Übungen mit unterschiedlichen Materialien und einfache Mauslernspiele. Der Schwierigkeitsgrad kann dabei optimal auf den Benutzer abgestimmt werden. Darüberhinaus eignet sich CatchMe 2.0 sehr gut als Diagnoseprogramm und beim Finden des geeigneten Maus- oder Mausersatzgerätes. Neutralere Oberflächen sprechen auch erwachsene Benutzer an. Zusätzliche Spiele ergänzen die Übungsmodule und machen Spaß. Ö-Schulbuch-Nr.: 105.638

ShowMe AAC

ShowMe AAC ist ein Programm zum Kennenlernen und Üben von Begriffen in deutscher, englischer, spanischer, italienischer, holländischer, serbischer und türkischer Sprache. Neben vielen Begriffen aus dem Alltag (ca. 350), die themenspezifisch geordnet sind, werden auch Materialien zu den Themen Farben, Formen, Größe, Buchstaben, Zahlen, Mengen und Uhr angeboten. Durch vielfältige Einstellungsmöglichkeiten lässt sich das Programm sehr gut an die Bedürfnisse der Benutzer anpassen. PCS-Symbole für den Wortschatz sind wählbar. Ö-Schulbuch-Nr.: 125.153

SCANNING





Easy Games

Eine Sammlung beliebter Computerspiele. Easy Games ist eine Sammlung und Adaption bekannter Computerspiele (wie Pacman, Space Invaders, Arkanoid, …), die speziell an die Bedürfnisse von kleinen Kindern oder Kindern mit einer (körperlichen Behinderung) angepasst wurden. Insgesamt stehen 6 Spiele zur Auswahl. Der Schwierigkeitsgrad der Spiele lässt sich frei wählen. Alle Spiele sind auch mit nur einem oder zwei Taster(n) bedienbar. Im Umfang des Programms ist auch ein Editor enthalten, um eigene Levels für die Spiele zu gestalten.

SCANNING

Haben Sie gewusst, dass ...

...es von LifeTool, LäraMera Software kostenlose DemoVersionen zum Download unter www.lifetool.at oder als DVD gibt? Einfach ausprobieren und vor dem Kauf testen!



Die Gedächtniswelt 1

Gedächtnistraining für Kinder

Die Gedächtniswelt 1 ist ein Softwareprogramm dessen Ziel es ist, das Arbeitsgedächtnis von Kindern zu trainieren. Das Programm besteht aus neun verschiedenen Übungen die das Arbeitsgedächtnis trainieren sollen, davon sind fünf Übungen visuell-räumlich und vier Übungen visuell-akustisch. Der Schwierigkeitsgrad jeder Übung wird automatisch an die Leistungsfähigkeit des Kindes angepasst, so dass die Forderung an das Arbeitsgedächtnis des Kindes ständig steigt. Die Gedächtniswelt 1 hat auditive Anweisungen und setzt keine Lese- oder Schreibkenntnisse voraus.
Das Programm ist besonders für Kinder im Alter zwischen 5 und 11 Jahren entwickelt und arbeitet mit einem Belohnungssystem, um das Kind während der Schulung zu motivieren. Das Programm ist auf eine festangelegte Schulungsdauer von fünf Wochen ausgelegt.
Die Gedächtniswelt 1 ist klar strukturiert, geschlechtsneutral und hat eine benutzerfreundliche Handhabung. Es ist in Zusammenarbeit zwischen Psychologen und Pädagogen entstanden. Das Programm ist so aufgebaut, dass ein Elternteil oder Lehrer die Schulung selbständig steuern und durchführen kann.

Einsatzbereiche: Für das Training von Gedächtnisleistungen (Arbeitsgedächtnis) im Alter von 5 bis 11 Jahren. Kinder mit Aufmerksamkeitsstörungen (z.B. ADHS). Vorschule, Grundschule

Es ist bedienbar mit Maus, Tastatur, Touchmonitor, Scanning mit 1, 2 oder 3 Taster(n).

Die Gedächtniswelt 2



Gedächtnistraining für Jugendliche

Die Gedächtniswelt 2 ist ein Softwareprogramm dessen Ziel es ist, das Arbeitsgedächtnis von Kindern mit Aufmerksamkeitsstörungen zu trainieren und zu verbessern. Das Programm besteht aus neun verschiedenen Übungen die das Arbeitsgedächtnis trainieren sollen, mit gemischt visuell-räumlichen und visuell-akustischen Übungen.
Der Schwierigkeitsgrad jeder Übung wird automatisch an die Leistungsfähigkeit des Kindes angepasst, so dass die Forderung an das Arbeitsgedächtnis des Kindes ständig steigt.
In Vergleich zu Die Gedächtniswelt 1 gibt es bei Die Gedächtniswelt 2 schwierigere Übungen. Die Gedächtniswelt 2 enthält auch eine Übung mit Buchstaben. Ähnlich wie bei Die Gedächtniswelt 1 gelten auch bei Die Gedächtniswelt 2 die zwei Hauptprinzipien, dass die Schulung über 5 Wochen stattfinden soll und dass der Schwierigkeitsgrad automatisch an die Leistungsfähigkeit des Kindes angepasst wird.
Das Programm ist besonders für Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 10 und 18 Jahren entwickelt und arbeitet mit einem variablen Belohnungssystem, um das Kind während der Schulung zu motivieren.

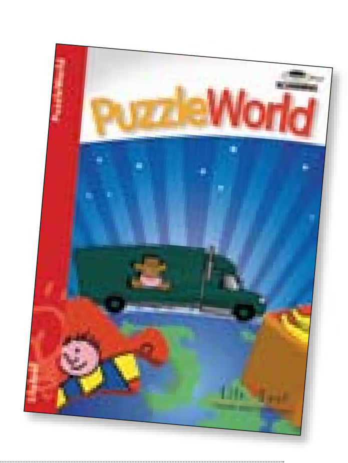
Einsatzbereiche: Für das Training von Gedächtnisleistungen (Arbeitsgedächtnis) im Alter von 10 bis 18 Jahren. Jugendliche mit Aufmerksamkeitsstörungen (z.B. ADHS). Schule.
Es ist bedienbar mit Maus, Tastatur, Touchmonitor, Scanning mit 1, 2 oder 3 Taster(n).

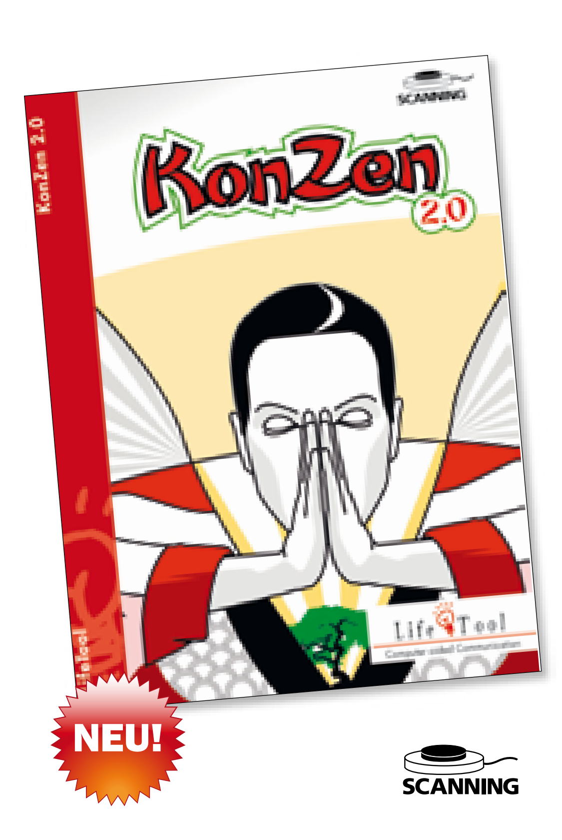


PuzzleWorld

PuzzleWorld ist eine Sammlung bekannter Puzzlespiele und deren Umsetzung auf dem Computer. Insgesamt werden vier verschiedene Spiele - Lastwagenspiel, Greifpuzzle, Würfelpuzzle und Klassisches Puzzle - angeboten. Kinder, denen normale Puzzles auf Grund einer Einschränkung zu schwierig sind, können diese mit PuzzleWorld am Computer lösen. Im Umfang sind mehrere hundert Figuren, Zeichnungen und Fotos - nach Themen geordnet - enthalten. Erweiterbar: Das Spielmaterial kann durch eigene Bilder erweitert werden.







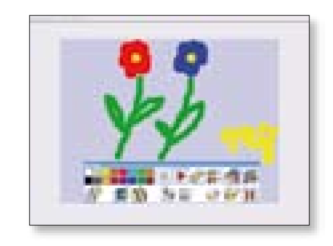
SCANNING

KonZen 2.0

Ein Programm für Konzentrations- und Denktraining.
KonZen 2.0 ist der Nachfolger des bewährten visuellen Trainingsprogramms Kon Zen. In drei verschiedenen Spielvarianten – „Schnelles Zuordnen", „Paare finden" und „Blitzfiguren" - werden Fertigkeiten wie optische Differenzierung, Raumlage, Kurzzeitgedächtnis, Aufmerksamkeit und Konzentration trainiert und verbessert.
Das Programm zeichnet sich durch eine sehr differenzierte Einstellbarkeit des Materials und des Schwierigkeitsgrades aus und wendet sich an Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die ihre visuellen und kognitiven Fertigkeiten trainieren möchten.
In KonZen 2.0 werden zusätzlich zum individuell konfigurierbaren Standardzugang zwei weitere Zugänge angeboten: Ein Set vordefinierter Stufen, die sich automatisch an den Spieler/die Spielerin anpassen. Und ein weiterer Zugang mit vorgegeben Schwierigkeitsstufen mit grafischer Auswertung und Highscorelisten, um sich mit anderen Spielern/Spielerinnen messen zu können.
Es ist bedienbar mit Maus, Tastatur, Touchmonitor, Kopf- und Augensteuerung, Scanning mit 1, 2 oder 3 Taster(n).
Das Programm ist netzwerkfähig.

AniPaint Pro Edition

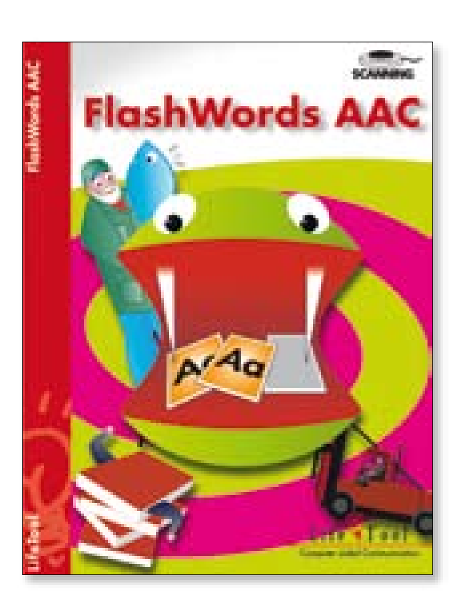
Multimediales Autorensystem für Kinder. Ermöglicht das freie Gestalten von Erzählungen und Projekten durch vielfältige und vielfarbige dynamische Pinselstriche (Animierte Zeichnungen, Bilder und Texte, Töne und Filme). Die gestalteten Projekte können in einem zeitlichen Ablauf, wie ein Film, visioniert werden. Die Pro Version ermöglicht es sogenannte Akteure, animierte Figuren dazuzufügen.



TOM Lernsystem

TOM ist eine Kombination von Hard- und Software, die es ermöglicht, ohne die Benützung der Maus oder Tastatur, Menschen mit Wahrnehmungsstörungen und Entwicklungsverzögerungen zu fördern. Das speziell dafür entwickelte Activity-Board und das technisch adaptierte dreidimensionale Holzspielzeug sind die alleinigen Eingabemöglichkeiten. Eine Vielzahl unterschiedlich aufgebauter Einheiten ermöglicht eine Schulung der Sensomotorik und das Erlernen von Farben, Formen, Begriffen, Klein- und Großbuchstaben, Zahlen, etc. Das System beinhaltet folgende Komponenten: Activityboard, Software, 3 Symbolobjekte, 8 Schatullen bestehend aus 113 Objekten, Koffer und Beschriftung.





FlashWords AAC

FlashWords AAC ist ein begleitendes Computerprogramm zur Methode Frühes Lesen - eine Methode, die unter anderem mit viel Erfolg bei Kindern mit einer verzögerten Sprachentwicklung (z.B. Down-Syndrom) eingesetzt wird und in dem Buch „Frühes Lesen" aus dem Frühförderprogramm „Kleine Schritte" (Macquarie Programm) beschrieben wird. Zielgruppe der Methode sind Kinder mit einer Behinderung, die auch die Sprachentwicklung betrifft. Die Visualisierung von Wörtern durch Schrift dient der Kompensation von Schwächen, vor allem im auditiven Bereich. Das primäre Ziel liegt in der Förderung der Sprachentwicklung.

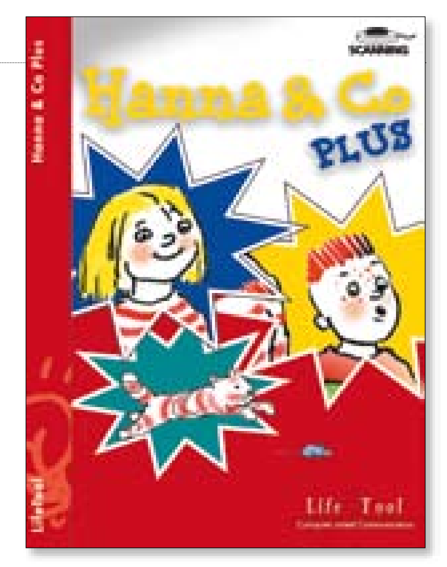
Siehe auch unser Set auf Seite 43



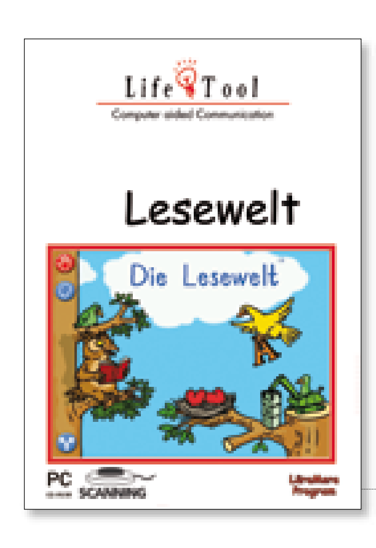
Hanna & Co Plus

Das bewährte Hanna & Co Programm mit vielen neuen Übungen, die für Kinder mit Lese- und Rechtschreibschwäche entwickelt wurden. Hanna und Co Plus ist ein Computerprogramm für den Lese- und Rechtschreibunterricht. Es enthält den erweiterten Grundwortschatz der ersten und zweiten Schulstufe mit den dazugehörigen Audiodateien sowie unzählige Sätze und Geschichten in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Das inhaltliche und lexikalische Material samt der dazu passenden Geschichten bilden die wesentlichen Elemente des Grundwortschatzes.
Ö-Schulbuch-Nr.: 125.154









Die Lesewelt

Das Programm enthält Übungen mit ganzen Wörtern, mit Buchstaben, zum Wortaufbau und einen Editor mit dem Sie die vorhandenen Wortlisten bearbeiten und ergänzen können. Im Übungsbereich „Buchstaben" werden 6, im Übungsbereich „Wortbau" 9 unterschiedliche Aufgaben zum Erlernen der einzelnen Buchstaben und Wörter angeboten. Der Übungsbereich „Ganze Wörter" besteht ebenfalls aus 6 unterschiedlichen Aufgaben wie zum Beispiel Wörter alphabetisch richtig ordnen, Wörter den passenden Bildern zuordnen oder Wörter vervollständigen.

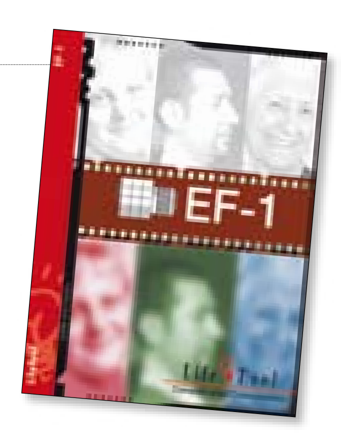


Kreuz und Quer



Kreuzworträtsel mit Sprachausgabe. Kreuz und Quer ist ein Programm, dessen Ziel es ist, die Rechtsschreibung zu trainieren und zu verbessern sowie den Wortschatz zu erweitern. Das Programm enthält vier verschiedene Programmteile in Form von Kreuzworträtseln, jede mit drei unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Es gibt drei verschiedene Größen von Feldern zur Auswahl. Wenn Sie einen Buchstabe eintippen, wird Ihnen dieser Buchstabe vorgelesen. Nachdem Sie das ganze Wort eingetippt haben, wird das Wort vorgelesen.
Alle Übungen können ausgedruckt werden und so auch auf dem Papier bearbeitet werden. Mit dem Programm erhalten Sie zusätzlich ein Editor-Programm, mit dem Sie auf einfache Weise eigene Übungen zu allen vier Programmteilen erstellen können. Sie können die Bilder und Wörter benutzen, die mit dem Programm geliefert werden oder Sie können eigene Bilder und Wörter sowie eingespielte Stimme dazu fügen.
Im Programm gibt es folgende Übungsteile: Kreuzworträtsel, Versteckte Wörter, Bild zu Wort-Puzzle und Welche Buchstaben des Wortes fehlen. Es gibt 700 fertige Übungen aufgeteilt nach Schwierigkeitsgrad, Größen und Thema. Die Anforderungen gehen von sehr großen Buchstaben und Feldern bis zu sehr langen Wörtern in kleinen Feldern.
Es ist bedienbar mit Maus, Tastatur, Touchmonitor, Scanning mit 1, 2 oder 3 Taster(n).

EF-1

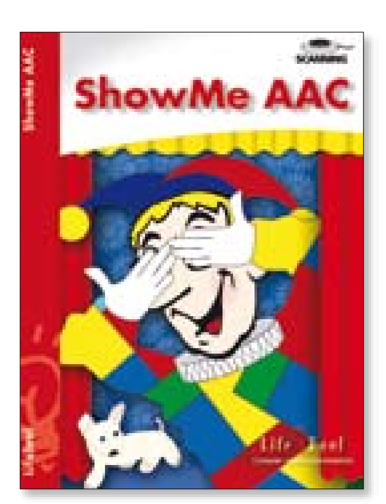


Exekutive Funktionen 1 ist ein Trainingsprogramm für verstehendes Lesen, aber auch: Handlungsabfolgen und Kontrollfunktionen, Arbeitsgedächtnis, Daueraufmerksamkeit, Vigilanz, Regelfindungen.
Zur Therapie und Diagnostik in Neurologie, Ergotherapie und Geriatrie - für Menschen mit erworbener Hirnschädigung infolge eines Unfalls (Schädel-Hirn-Trauma)- Kinder mit der Diagnose AD(H)S, für Personen mit dysexekutivem Syndrom, für Menschen im Alter zur Erhaltung der kognitiven Funktionen.



Haben Sie gewusst, dass …

…fast jede LifeTool Software vom bm:ukk approbiert ist und daher über die Schulbuchaktion bestellt werden kann? Beachten Sie bitte die Ö-Schulbuchnummern, die wir den Produkten beigefügt haben.



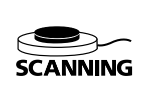
ShowMe AAC

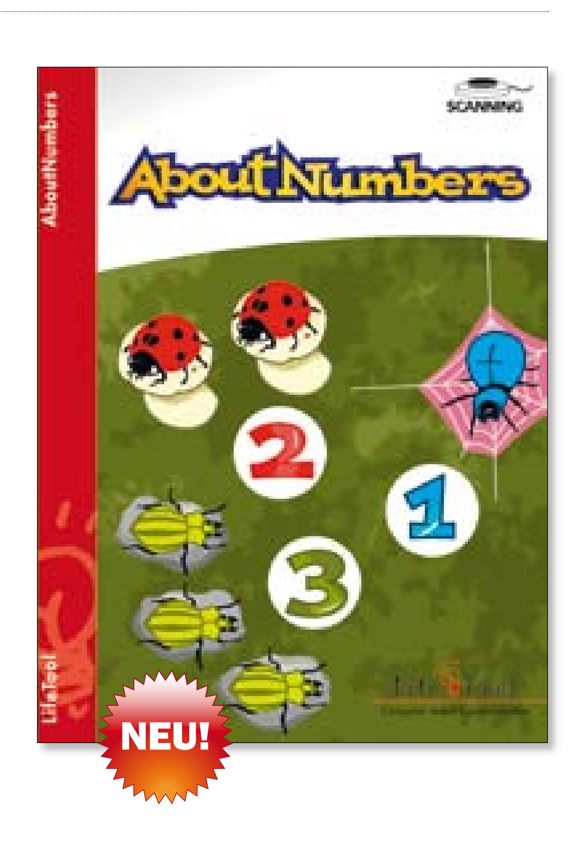
ShowMe AAC ist ein Programm zum Kennenlernen und Üben von Begriffen in deutscher, englischer, spanischer, italienischer, holländischer, serbischer und türkischer Sprache. Neben vielen Begriffen aus dem Alltag (ca. 350), die themenspezifisch geordnet sind, werden auch Materialien zu den Themen Farben, Formen, Größe, Buchstaben, Zahlen, Mengen und Uhr angeboten. Durch vielfältige Einstellungsmöglichkeiten lässt sich das Programm sehr gut an die Bedürfnisse der Benutzer anpassen. PCS-Symbole für den Wortschatz sind wählbar. Ö-Schulbuch-Nr.: 125.153

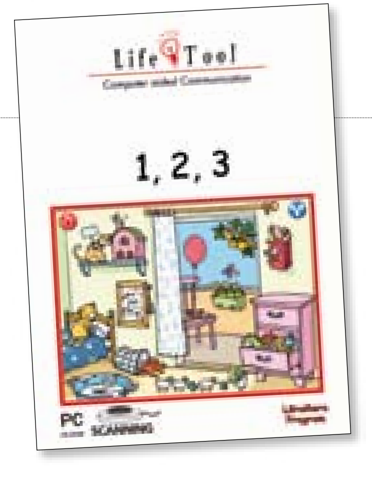


AboutNumbers

Zahlen und Mengen im Zahlenraum 10. AboutNumbers ist ein erstes Mathematikprogramm rund um die Themen Zählen, Mengen, Zahlen und Rechnen im Zahlenraum 10. Ein wichtiges Merkmal ist die im ganzen Programm verwendete, strukturierte Mengendarstellung (2 Reihen zu 5 Spalten), um nicht-zählende Strategien zur Mengenerfassung zu erleichtern, das Verständnis für die Beziehungen der Zahlen untereinander und das Zahlenverständnis im Allgemeinen zu fördern.
Das Programm wendet sich an Kinder mit und ohne Beeinträchtigung im Vor- und Grundschulbereich, bei Rechenschwäche, sowie Jugendliche und Erwachsene mit Lernschwäche.
Es ist bedienbar mit Maus, Tastatur, Touchmonitor, Kopf- und Augensteuerung, Scanning mit 1, 2 oder 3 Taster(n). Das Programm ist netzwerkfähig.







1, 2, 3

Mit diesem Programm werden die Zahlen im Zahlenraum von 0 bis 20 geübt und einfache mathematische Fähigkeiten gefestigt. In den 10 lustigen und motivierenden Übungen werden Zahlen und Rechnungen mit verschiedenen Objekten und Tieren dargestellt.



...LifeTool Schulsoftware im Jahr 2005 von 33 Schulen im Rahmen einer Studie des bm:ukk vom eduhi evaluiert und für „Sehr Gut“ befunden wurde? Die Studie finden Sie auf unserer Website unter www.lifetool.at.



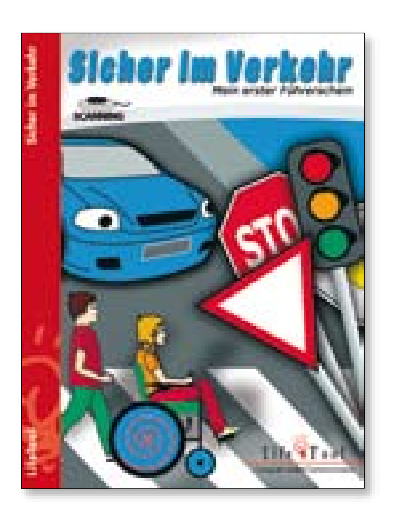


EURO

Mit Geld rechnen lernen. Euro ist ein umfangreiches Lern- und Trainingsprogramm rund um das Thema „Geld“. In 17 unterschiedlichen und abwechslungsreichen Übungen werden sowohl Basiskenntnisse (z. B.: Geld kennenlernen) als auch fortgeschrittene Inhalte vermittelt (z. B.: Preise addieren, Wechselgeld berechnen…). Das Programm bietet je nach Zielgruppe zwei unterschiedliche Zugänge an: Zugang „Schule“ ist primär für Kinder der Grundschule gedacht, die den rechnerischen Umgang mit Geld trainieren möchten. Zugang „Lebenswelt“ richtet sich an Jugendliche und Erwachsene, die lebenspraktische Fertigkeiten zum Themenkreis „Geld, Waren, Einkaufen“ erwerben möchten. Hier ist es auch möglich, eigene Bilder zu importieren und Warenpreise anzupassen.
Es ist bedienbar mit Maus, Tastatur, Touchmonitor, Scanning

Sicher im Verkehr

Mein erster Führerschein. Kennen lernen von wichtigen Fahrzeugen, Verkehrszeichen und Verhaltensregeln. Auto-Lernspiele zum richtigen und zeitgerechten Reagieren im Straßenverkehr.
Ö-Schulbuch-Nr.: 130.713



ARCHIMEDES



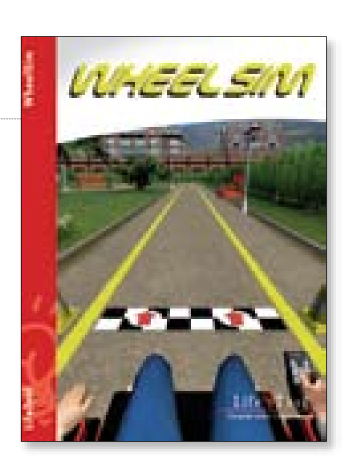
Das Tor des Archimedes

Ein Programm zum Rechnen lernen und üben im Zahlenraum bis 100. Einsatzbereiche: Kinder im Vor- und Grundschulbereich, für den Sonderschulbereich, Personen jeden Alters mit Schwächen beim Rechnen (Dyskalkulie, …), für Personen mit geistiger Behinderung als Bildungsprogramm. Ö-Schulbuch-Nr.: 121.211



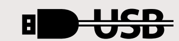
WheelSim E-Rollstuhlsimulator

WheelSim soll das Erlernen der Elektrorollstuhlsteuerung durch Computersimulation unterstützen. Im Weiteren soll die Verkehrssicherheit dadurch erhöht werden. Das Programm dient auf Grund seiner detaillierten Auswertungen auch der Diagnostik und der Therapie, kann aber auch als einfaches Geschicklichkeitsspiel verwendet werden.
Siehe auch unser Set auf Seite 53.





IM SET ERHÄLTLICH

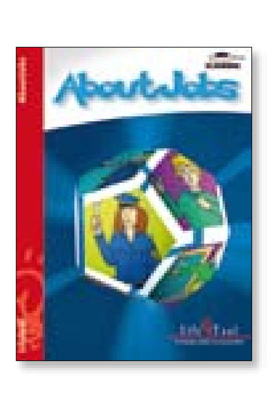


WheelSim + nAbler Joystick im Set!

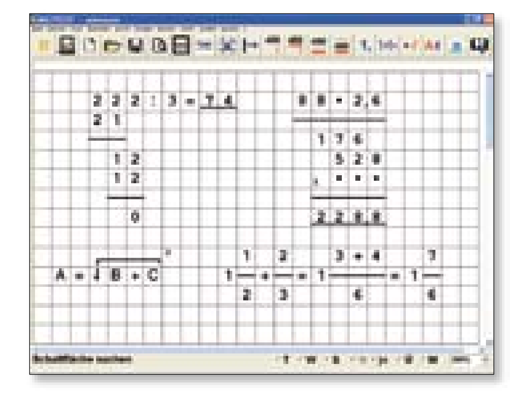
WheelSim mit n-abler Joystick. Das Set ermöglicht das möglichst realistische E-Rollstuhltraining mittels Joystick.

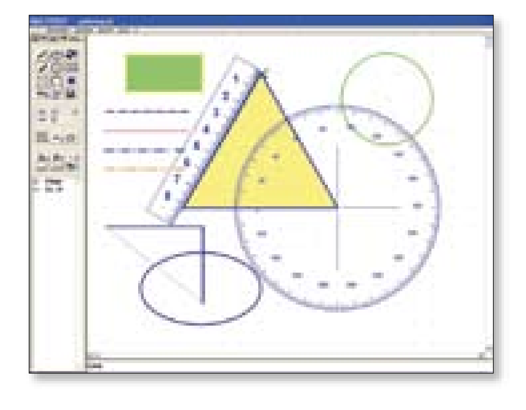


AboutJobs



Ein Bildungsprogramm zum Thema Berufe. AboutJobs stellt auf spielerische Weise 12 Berufe (Feuerwehrmann, Mechaniker, Reinigungskraft, Polizistin, Pilotin, Bauer, Lehrer, Friseur, Koch, Ärztin, Kellnerin, Verkäuferin) vor. Neben einem Übersichtsbild, das die Aufgaben und Werkzeuge des jeweiligen Berufes erklärt, gibt es insgesamt 6 weitere Spiele, die auf vergnügliche Weise das Erlernte überprüfen und festigen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen erleichtern den Einstieg und machen Fortschritte sichtbar.





MULTITEXT

MULTITEXT ist eine universelle Kommunikations- und Schulsoftware für Menschen mit Behinderung. Die Bedienung ist besonders einfach zu erlernen und erfolgt über Tastatur und Maus. MULTITEXT eignet sich auch besonders gut für eine Einfingerbedienung nur über eine Tastatur. Bei entsprechender Behinderung kann MULTITEXT auch über spezielle Tastaturen, Eingabehilfen oder eine Bildschirmtastatur bedient werden. Dabei reicht bereits die Bedienung eines einzigen Kontaktes aus, um über entsprechende Eingabehilfen MULTITEXT und auch alle anderen Windows Programme bedienen zu können.

Hier die wichtigsten Merkmale:
Rechenfeldfunktion zum Darstellen und Bearbeiten von Rechenaufgaben, Gitterlinien für Rechenhefteindruck und bei Bedarf Hilfslinien im Textfeld erleichtern die Orientierung, Bruchaufgaben im Rechenfeld möglich, Wurzelfunktion und Klammerfunktion zum Darstellen von komplexen Rechenaufgaben, Rechenschule und Rechenprüfung zum selbständigen Üben der Grundrechenarten, Schulvorlagen scannen, einrichten und ausfüllen, Bildbearbeitung von eingescannten Vorlagen direkt in MULTITEXT, einfügen von Bildern aus dem Zwischenspeicher in den Text, Wortvorhersage in das Textfeld oder in vier Auswahlfelder, Textbausteine für die Übernahme in das Textfeld, Tastaturverzögerung unabhängig von den Rechneeinstellungen, Rechtschreibung über eine einfach zu bedienende Rechtschreibprüfung, …

AUSGEWÄHLTE HILFSMITTEL FÜR DIE SCHULE & INTEGRATION SOFTWARE



TimeTimer

Abgelaufene Zeit ist ein abstrakter Begriff. Aber gerade die Zeiteinteilung ist für viele der erste Schritt zur Selbständigkeit. Erst wenn „abgelaufene Zeit" deutlich begriffen wird, kann Zeiteffizienz gefördert werden. Mit dem TimeTimer muß man sich nicht auf eine herkömmliche Uhr konzentrieren bzw. diese verstehen. Sie sehen und „fühlen" das Verstreichen der Zeit, während die rote Scheibe deutlich die Restzeit anzeigt. Setzen Sie den TimeTimer ein, um effiziente Zeitnutzung zu fördern, den Begriff Zeit zu verstehen, Selbständigkeit zu fördern, zu lernen, die Zeit besser einzuteilen, vergangene Zeit zu visualisieren. Verschiedene Größen verfügbar, mit und ohne akustischem Signal.

Clevy Tastatur



Die Clevy Tastatur wurde für Kinder im Alter von 3 bis 8 Jahren entwickelt. Sie hat fröhliche Farben und ein klares, Kinder ansprechendes Design. Dank der sehr deutlichen Buchstaben ist die Clevy eine gute Ergänzung zum Schreibunterricht in der Grundschule. Ebenfalls ist sie solide und robust konstruiert. Layout: QWERTZ, Großbuchstaben, farbig
Betriebssystem: Mac und Windows. **Zubehör:** Fingerführraster

USB

BIGtrack



Der BIGtrack ist ein äußerst robuster Trackball, der Personen mit eingeschränkter Feinmotorik eine einfache und effektive Möglichkeit bietet, den Cursor über den Bildschirm zu bewegen. Der große gelbe Ball ermöglicht es, den Cursor genau an den gewünschten Ort zu bewegen. Durch seine Größe erfordert er eine weniger feine Bewegungssteuerung als ein herkömmlicher Trackball; er kann sogar mit Fuß oder Ellbogen bedient werden. Da sich die Maustasten hinter dem Trackball befinden, wird unerwünschtes Klicken vermieden.
Leistungsmerkmale: äußerst robust, Design ist geeignet für die Verwendung am PC, Laptop oder auf dem Boden, kontrastreiche Farben, einfache Installation. Auch mit 2 Klinkenbuchsen verfügbar.

USB

- **Technische Details:** Durchmesser: 70 mm, Anschlüsse: PS/2 und USB, Betriebssystem: PC- und Mac-kompatibel

Intellikeys Tastatur



Die Intellikeys Tastatur hat eine flache, 20 x 30 cm große Fläche, die beliebig aufgeteilt werden kann. Es werden sechs Folien mitgeliefert. Auf jeder Folie ist eine andere „Tastatur" abgebildet, von einfachen Cursortasten bis hin zur kompletten PC-Tastatur (Alphabet, BASIS- Schreiben, PC QWERTZ, RECHNEN, MAUS sowie eine Einstellschablone). Intellikeys stellt sich automatisch auf die gewünschte Folie ein. **Zubehör:** Overlay-Maker zum Erstellen von eigenen Folien, Fingerführraster, ASS Schablonensammlung für spezielle Software.
USB-Anschluss

USB

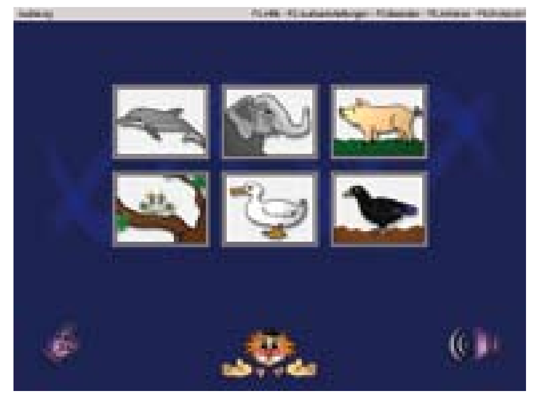




Hier finden sie einerseits exzellente Therapiesoftware für das Wahrnehmungstraining. Dabei geht es um das richtige Erkennen und Zuordnen von Lauten, Tönen und Worten. Andererseits gibt es mittlerweile auch sehr gute Software, die das aktive Stimmtraining am Computer anbietet. Besonders erwähnenswert ist, dass es von den Programmen sowohl Versionen für den Einsatz in der logopädischen Praxis, als auch Versionen für das begleitende Training zuhause gibt. Daneben gibt es einige technische Hilfsmittel, die unterstützend in der logopädischen Praxis angewendet werden. Hilfsmittel zur Unterstützten Kommunikation finden sich im Kapitel 4.

AudioLog

Hörtrainingsprogramm mit umfangreicher Sammlung spielerischer Übungen zur Förderung der auditiven Wahrnehmung und der zentralen Sprachverarbeitung. AudioLog wird in zahlreichen logopädischen, sprachtherapeutischen und ergotherapeutischen Praxen, Schulen für Hörgeschädigte und Sprachbehinderte, Sonderschulen, sowie Universitätskliniken erfolgreich eingesetzt. Einsatzbereiche: Logopädie, Sprachtherapie (Dyslalie, Dysgrammatismus, Aphasie, phonologische Störungen) Hörgeschädigtenpädagogik, CI-Nachversorgung, Ergotherapie, Legasthenietherapie, Frühförderung, allgemeine Wahrnehmungsförderung.
AUDIOLOG home: Therapiebegleitend zuhause mit 3 monatiger Nutzungsdauer.









Haben Sie gewusst, dass …



… es von den Programmen Audiolog und TheraVox neben den Vollversionen für die therapeutische Praxis auch einfachere Versionen für das Training zuhause gibt? Ein in der Therapie vorbereiteter und fachlich begleiteter Einsatz zuhause ermöglicht oft einen wesentlich schnelleren Therapiefortschritt.

lingWAVES TheraVox Standard

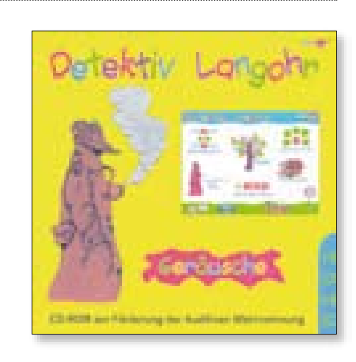
PC-Therapiehilfe für Stimm- und Sprachtherapie. lingWAVES TheraVox ist ein außergewöhnliches und liebevoll gestaltetes PC-Hilfsprogramm, mit dem Stimm- und Sprecheigenschaften wie Stimmgebung/Stimmeinsatz, Lautstärke, Artikulation und Prosodie in Echtzeit bildlich dargestellt werden. Ein Patient erhält damit ein visuelles Bio-Feedback über qualitative und quantitative Merkmale seiner Stimme als entscheidenden Beitrag zur Selbstwahrnehmung in einer Therapie. Durch die Verwendung einfacher bis anspruchsvoller Übungen kann ein Patient spezifisch und zielorientiert durch eine Therapie begleitet werden, unter Ausnutzung der Motivationskraft eines Computers. Damit werden oft mühsame Übungen aufgrund mangelnder Selbstwahrnehmung zum erlebnisreichen Kinderspiel. Einsatzbereiche: Anwendungsgebiete liegen in der Stimm- und Sprachtherapie bei Dyslalie, Stimmstörungen, Dysartrie und Stottern, sowie in der Förderung hörgeschädigter Kinder und Erwachsener. Förderung bei Störungen der Lautstruktur/Sprechmotorik (Sprechapraxie) bei Patienten mit Aphasie.



TheraVox Standard: Basisoberfläche mit Patientenmanager, Recorderfunktion (Stimme aufnehmen, anhören, vergleichen, editieren, speichern, zoomen) und TheraVox (Stimmhaft/Stimmlos, Lautstärke/Schall, Tonhöhe, Artikulation, Stimmeinsatz, insgesamt 16 Übungen).
TheraVox Real: wie TheraVox Standard plus Echtzeitspektrografie.
TheraVox home time (3 Monate): TheraVox (Stimmhaft/Stimmlos, Lautstärke/Schall, Tonhöhe, Artikulation, Stimmeinsatz, insgesamt 27 Übungen). Diese Version ist für Heimübungen eines Patienten gedacht, die zusammen mit einer Logopädin/einem Logopäden und lingWAVES TheraVox erarbeitet wurden bzw. von Eltern betreut werden. Mit USB-Mikrofon. Auf 3 Monate begrenzte Laufzeit.

Detektiv Langohr Home

Einfaches auditives Übungsprogramm. Klänge in CD-Qualität werden auf Detektiv Langohr HOME mit ansprechenden Bildern zu spannenden Höraufgaben verbunden. Welches Geräusch ist höher/tiefer? Welches dauert länger/kürzer? Welches Bild gehört zu welchem Geräusch? In welcher Reihenfolge waren die Geräusche zu hören? - Das sind Beispiele für Höraufgaben, die im Verlauf der Spiele zu lösen sind.





Würzburger Trainingsprogramm Multimediaversion

Würzburger Trainingprogramm Das Programm besteht aus 6 umfangreichen Übungseinheiten (Lauschspiele, Reimspiele, Sätze und Wörter, Silbenanalyse und -synthese, Anlauterkennung, Phonemsynthese und -analyse) und einem Arbeitsbuch. Zum selbständigen Üben gibt es die Sonderausgabe (Auswahl aus dem Würzburger Trainingsprogramm) mit den Übungsprogrammen: Lauschen, reimen, Silben trennen und Sätze, Wörter, Laute. Ebenfalls mit Begleitheft.

AUSGEWÄHLTE HILFSMITTEL FÜR DIE LOGOPÄDIE

B.A.Bar



Der B.A.Bar ist ein Barcodeleser mit ausgezeichneter natürlicher Sprachaufnahmefunktion. Mit diesem Gerät ist es möglich selbst sehr einfache Sprachmitteilungen auf mitgelieferten Barcode-(Strichcode-)Klebeetiketten zu speichern und durch Ablesen wiederzugeben. Damit können z.B. Gegenstände beklebt und die sprachliche Bezeichnung direkt mit dem Gerät abgerufen werden. Der B.A.Bar kann zum Erlernen als auch zum Wiedererlernen (Aphasie) der Sprache eingesetzt werden. Sprachaufnahmekapazität insgesamt 240 Minuten bei bester Qualität. Eingebauter Akku, Ladegerät sowie ein umfangreiches Barcodesortiment im Lieferumfang!



EchoVoice EV4

EchoVoice EV4 ist ein kompakter portabler Stimmverstärker. Der Einsatz ist typischerweise bei Menschen mit schwacher Stimme in einem relativ ruhigen bis normallauten Umfeld zu sehen, jedoch nicht für kehlkopflose Benutzer gedacht. Das Zubehör ermöglicht eine flexible Anpassung an die gewünschten Erfordernisse. Das Stethoclip-Ohrhörerpaar dient der nichtöffentlichen Gesprächssituation: der Dialogpartner hört dem Sprechenden nur über Kopfhörer zu, denn der Lautsprecher des Stimmverstärkers wird bei Kopfhörerbetrieb automatisch ausgeschaltet. Mit dem Audiokabel können weitere Audiogeräte wie z.B. CD-Player am Stimmverstärker angeschlossen werden. Der EV4 wiegt nur 310 Gramm. Inkl. Akkuladegerät, 4 AA-Akkus, Kopfbügelmikrofon, Kehlkopfmikrofon, Stethoclip-Ohrhörerpaar, Audiokabel, Gürteltasche, Trageriemen, Schalenkoffer.

BIGmack

NEU!

Der neue BIGmack bietet folgende Vorteile: Lieferung neu mit vier Tasterabdeckungen in rot, gelb, grün, blau zum selber Wechseln inklusive Snap Tasterkappe, massiv verbesserte Tonqualität, 40% mehr Aufnahmezeit, 25% längere Batterielaufzeit. Der BIGmack ist ein bewährtes Standardhilfsmittel in der Kommunikationsanbahnung. Der Taster gibt beim Auslösen eine abgespeicherte Sprachmitteilung oder ein Geräusch wieder. Die Mitteilung kann jederzeit neu aufgenommen und der Situation angepasst werden. Durch seine große, in verschiedenen Farben erhältliche Oberfläche eignet sich der BIGmack besonders für Menschen mit visuellen und kognitiven Einschränkungen. Mit diesem Hilfsmittel lassen sich auch adaptierte Spielzeuge ansteuern. **Leistungsmerkmale:** schlag- und bruchfester Kunststoff, externer Taster kann angeschlossen werden, eingebauter regulierbarer Lautsprecher, große Tastfläche, 4 Tasterabdeckungen in verschiedenen Farben zum selber Wechseln, inklusive Snap Tasterkappe, Verbindungskabel für Spielzeug (männl.-männl. Klinkenkabel)

■ **Technische Details:** Tasterdurchmesser: 127 mm, Auslösekraft: 113 g, Sprachspeicher: 120 Sekunden, Stromversorgung: 9V Block-Batterie





Hier finden Sie allgemeine kognitive Trainingsprogramme für den neurologischen Bereich. Von einigen Programmen gibt es sowohl Klinikversionen als auch Versionen für das begleitende Training zuhause. Für den ergotherapeutischen Bereich finden sich weitere, wichtige Hilfsmittel auch im Kapitel 1 Computerarbeitsplatz.

COGPACK Professional für Klinik und Praxis

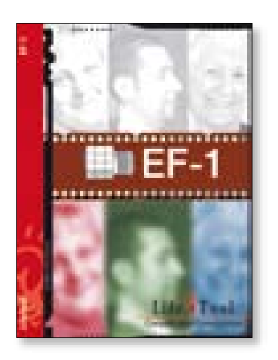


Für Klinik und Praxis oder Zuhause. 64 Test- und Übungsprogramme mit je mehreren Varianten zu Visumotorik, Auffassung, Reaktion, Vigilanz, Merkfähigkeit, sprachlichen, intellektuellen, berufsnahen Fähigkeiten, Sachwissen. Aufgaben sind mit einem Editor änderbar und ergänzbar. Automatische Protokollierung, automatisch anlegbare Vergleichswerte, Normwerte aus Nichtpatientenstichproben und diversen Diagnosegruppen, klinisch erprobt.
Einsatzbereiche: KLINIK, nervenärztliche, neuro-psychologische und ergotherapeutische PRAXIS: Konzentrations-, Leistungs- und Motivationsstörungen z.B. im Kontext funktioneller Psychosen und hirnorganischer Syndrome. REHABILITATION: initiale Orientierung, Prognose und initiales Training, z.B. berufsvorbereitend. FORSCHUNG: z.B. Zeitreihen im Rahmen evaluativer Verlaufsstudien. PÄDAGOGIK: z.B. Sonderpädagogik. COGPACK Home (Klientversion) nur für häusliches Training einer Einzelperson. Kürzungen bei Persondatenverwaltung, Handbuch und Tools.



Haben Sie gewusst, dass ...

... es vom Programm CogPack neben der Klinikversion auch eine Version für das Training zuhause gibt? Die Software läuft auf jedem modernen Computer und ermöglicht so eine effektive Fortführung der Therapie in gewohnter Umgebung.

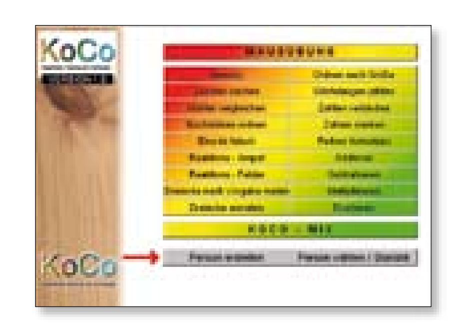


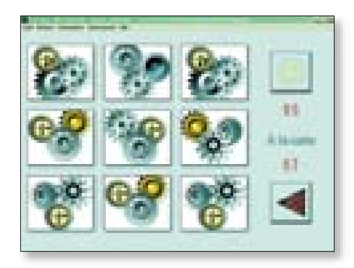
EF-1

Exekutive Funktionen 1 ist ein Trainingsprogramm für Handlungsabfolgen und Kontrollfunktionen. Trainiert werden insbesondere: Arbeitsgedächtnis, Daueraufmerksamkeit, Vigilanz, Regelfindungen, Verstehendes Lesen.Vielfältige Einstellungsmöglichkeiten, Patientenverwaltung, automatische Protokollierung, Vergleiche aufgrund von Normaufgaben.
Einsatzbereiche: Zur Therapie und Diagnostik in Neurologie, Ergotherapie und Geriatrie für Menschen mit erworbener Hirnschädigung infolge eines Unfalls oder einer Krankheit (Schädel-Hirn-Trauma, Schlaganfall), für Personen mit dysexekutivem Syndrom, für Menschen im Alter zur Erhaltung der kognitiven Funktionen.

KoCo

KoCo bietet Ihnen ein erwachsenengerechtes, gezieltes und zeitgemäßes Trainingsprogramm für persönliche Fähigkeiten wie Konzentration, Gedächtnis, Wahrnehmung, Sprache und andere. Neben der Wahl einzelner Spiele mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden ist die Zusammenstellung eines persönlichen Trainingsprogrammes möglich. **Einsatzbereiche:** Ergotherapie, Neuropsychologie. Bei Erkrankungen des Nervensystems: Schlaganfall, Morbus Parkinson, Multiple Sklerose, Schädel-Hirn-Trauma, ...





À la carte

À la carte ist ein Kartenspiel am Computer mit pädagogisch-therapeutischem Inhalt zur Förderung verschiedener Leistungsbereiche sowohl bei Kindern als auch bei Erwachsenen. Das Programm bietet den Anwendern neben einer Vielzahl vorgegebener Aufgaben die Möglichkeit, mit dem integrierten Autorensystem eigene Kartenpakete herzustellen und ins Spiel zu integrieren. CD-ROM-Laufwerk und USB-Port notwendig!

KonZen 2.0

SCANNING



Ein Programm für Konzentrations- und Denktraining. KonZen 2.0 ist der Nachfolger des bewährten visuellen Trainingsprogramms Kon Zen. In drei verschiedenen Spielvarianten – „Schnelles Zuordnen“, „Paare finden“ und „Blitzfiguren“ - werden Fertigkeiten wie optische Differenzierung, Raumlage, Kurzzeitgedächtnis, Aufmerksamkeit und Konzentration trainiert und verbessert. Das Programm zeichnet sich durch eine sehr differenzierte Einstellbarkeit des Materials und des Schwierigkeitsgrades aus und wendet sich an Kinder, Jugendliche und Erwachsene, die ihre visuellen und kognitiven Fertigkeiten trainieren möchten. In KonZen 2.0 werden zusätzlich zum individuell konfigurierbaren Standardzugang zwei weitere Zugänge angeboten: Ein Set vordefinierter Stufen, die sich automatisch an den Spieler/die Spielerin anpassen. Und ein weiterer Zugang mit vorgegeben Schwierigkeitsstufen mit grafischer Auswertung und Highscorelisten, um sich mit anderen Spielern/Spielerinnen messen zu können. Es ist bedienbar mit Maus, Tastatur, Touchmonitor, Kopf- und Augensteuerung, Scanning mit 1, 2 oder 3 Taster(n). Das Programm ist netzwerkfähig.



AUSGEWÄHLTE HILFSMITTEL FÜR DIE ERGOTHERAPIE - NEUROLOGIE



SENIOR pilot

Der Senior pilot ist eine lernfähige Universal-Fernbedienung. Er ersetzt alle anderen Fernbedienungen, indem er deren Infrarotbefehle lernt. Die Tastenbelegung ist frei wählbar und kann mit 50 verschiedenen Symbolen in unterschiedlichen Farben belegt werden. Er wurde speziell für Senioren entwickelt, denen gewöhnliche Fernbedienungen zu klein, zu kompliziert oder zu unhandlich sind. Für Personen, denen sogar die großen Tasten des Senior pilot Schwierigkeiten bereiten, gibt es als Sonderfunktion die Ein-Tasten-Bedienung. Diese ermöglicht es, den Senior pilot entweder nur mit der großen, breiten Lichttaste oder mit dem externen Taster (z.B. Jelly Bean) zu bedienen. Für sehbehinderte Menschen sind die ertastbaren Markierungen auf der Oberfläche des Gerätes und auf den einzelnen Tasten eine zusätzliche Orientierungshilfe.



Emporia Seniorenhandy

Einfache, auf das Wesentliche reduzierte Bedienung, großes, hochauflösendes Display (45 x 52 mm!) mit großer, klarer Schrift, große Tasten, super Hörer- und Klingellautstärke, ...



Mobi-Click Seniortelefon 2 silber

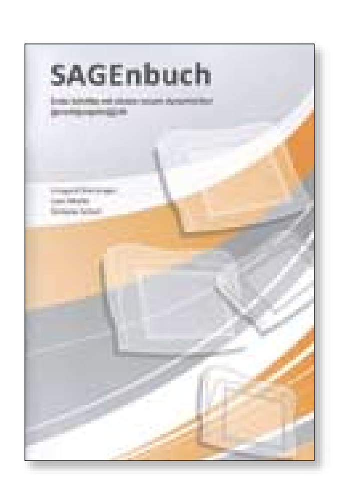
Das Mobi-Click Seniortelefon 2 funktioniert fast wie ein normales Mobiltelefon, nur wesentlich einfacher. Sie können beliebige Anrufe empfangen und drei von Ihnen vorbestimmte Telefonnummern direkt anwählen. Durch die drei großen, farbigen und beleuchteten Tasten eignet es sich für betagte und behinderte Personen. Da das Telefon nur über drei Tasten verfügt werden Einstellungen mittels Kurznachrichten (SMS) eines anderen Mobiltelefons vorgenommen.

Notruf Mobil 2

Das System ist eine mobile, einfach zu installierende Notruflösung. Sie besteht aus einem Sender, einem Empfänger und einer Ladestation. Sicherheitsmerkmale: doppelte Signalcodierung um Störungen durch Fremdgeräte zu verhindern; Sichere Nachricht: Wird ein Ruf ausgelöst, signalisiert der Empfänger akustisch und optisch. Und zwar solange, bis der Benutzer die Signale durch Druck auf die Quittierungstaste abstellt. Sichere Funktion: Der Empfänger überwacht ständig den Ladezustand des Akkus und gibt bei kritischem Batteriestand Alarm. Notruf mobil kann über eine Anschlussbuchse problemlos mit jedem beliebigen Sensor (z.B. IntegraSwitch) ausgelöst werden.
Abmessung B x H x T Sender/Empfänger: 105 x 65 x 30mm.



Sagenbuch



Das SAGEnbuch beinhaltet eine Anleitung zur Erstellung von Kommunikationsseiten auf dynamischen Sprachausgabegeräten. Im allgemeinen Teil wird ein Überblick über den Stand der Technik bei Kommunikationsgeräten gegeben: was kann man von einem guten Gerät erwarten? Im praktischen Teil geht es um Erhebung und Organisation von Wortschatz für nichtsprechende Menschen. Folgende Fragen werden behandelt: wie finde ich die richtigen und notwendigen Wörter für einen nichtsprechenden Menschen? Wie organisiere ich die Wörter so, dass sie übersichtlich angeordnet sind und schnelle Kommunikation ermöglichen? Wie vermittle ich dem nichtsprechenden Menschen diese Organisation und wie motiviere ich ihn zur Benutzung? Viele dieser Überlegungen sind auch bereits im Vorfeld des Einsatzes eines elektronischen Sprachausgabegerätes (SAGE) nützlich. Konkrete Einsatzmöglichkeiten, Spielideen, Wortlisten und Abklärungsbögen vervollständigen die Anleitung.



Entdecke die Kraft der Sprache

„Entdecke die Kraft der Sprache" ist eine Material- und Ideensammlung, die konkrete Vorschläge zur Nutzung der am häufigsten eingesetzten einfachen Sprachausgabegeräte an Hand zahlreicher Einsatzbeispiele macht. Sie besteht aus folgenden Teilen:

- Das Hilfsmittel spielerisch kennenlernen
- Erfahrungen mit Sprache machen
- Sprache als Ausdrucksmittel erleben
- Sprache angeleitet verwenden
- Mit Sprache Beziehungen gestalten

Für jeden dieser Bereiche bietet „Entdecke die Kraft der Sprache" eine Vielzahl von konkreten Vorschlägen, wie Sie das jeweilige Sprachausgabegerät einsetzen können, um die kommunikative Entwicklung systematisch zu unterstützen. Sie müssen dabei keine Reihenfolge einhalten und können die einzelnen Vorschläge nach Ihren Vorstellungen abwandeln. Lieferumfang: Buch (ca. 80 Seiten) und eine CD.

Alle machen mit!

Mit einfachen Hilfen Partizipation im Alltag ermöglichen.
Ideensammlung von 25 Tätigkeiten, die Menschen mit schweren Behinderungen im Alltag mit technischen und nichttechnischen Hilfen ausführen können. Die Tätigkeiten erstrecken sich von A wie Abstimmen bis Z wie Zuordnen.
Folgende Produkte können dabei verwendet werden: BigMack, Step-by-Step, SuperTalker, Paint'N Swirl, Batterieunterbrecher, Jelly Beamer, PowerLink, Switch Latch Timer, Symboltafeln (PCS), All-Turn- It-Spinner, BookWorm.
164 Seiten, DIN A5, insgesamt 200 Anwendungsbeispiele.



Unsere Angebote & Leistungen

Unsere Angebote richten sich an Menschen mit körperlicher und/oder geistiger Behinderung, deren Angehörige und an alle interessierten Personen.

Beratungen und Schulungen

In unseren Beratungsstellen stehen Ihnen nach telefonischer Voranmeldung unsere kompetenten BeraterInnen zur Verfügung. Gemeinsam suchen wir mit Betroffenen oder Angehörigen nach individuellen Hard- und Softwarelösungen. Aus unserem umfangreichen Sortiment können die verschiedenen, in Frage kommenden Hilfsmittel sofort ausprobiert werden.

In den Fällen, in denen eine längerfristige Erprobungsphase nötig scheint, besteht die Möglichkeit einer Ausleihe der Hilfsmittel. Sehr viel Wert legen wir in diesem Prozess auf die Unterstützung durch BetreuerInnen oder begleitende TherapeutInnen. Unsere Beratungszentren sind natürlich barrierefrei ausgebaut.

In Ausnahmefällen, in denen es der betroffenen Person nicht möglich ist, unsere Beratungszentren aufzusuchen, kann die Beratung auch vor Ort stattfinden. Wir bieten unseren KlientInnen auch die Möglichkeit, Schulungen zu ausgewählten Themen bei uns in Anspruch zu nehmen. Sie wünschen eine gründliche Einführung in ein Hilfsmittel oder einen speziellen Fachbereich? Setzen Sie sich einfach mit uns in Verbindung. Die Beratungen werden von öffentlichen Stellen gefördert und sind daher für die KlientInnen kostenfrei.

Workshops

Zu ausgewählten Themen z.B. Lernen, Spielen, Arbeiten am Computer oder Frühförderung werden in unseren Beratungszentren ganztägige Workshops angeboten. Diese Veranstaltungen richten sich an alle Interessierten, vor allem an Sonderschullehrkräfte, ErgotherapeutInnen, LogopädInnen, PädagogInnen. Unsere aktuellen Termine und Kosten erfahren Sie in den Beratungsstellen bzw. unter www.lifetool.at. Für die Workshops ist eine Anmeldung erforderlich.

Entwicklung

Wir entwickeln in einem interdisziplinären Team von Technikern, Sonder- und Heilpädagogen und Psychologen Software für besondere Anforderungen und Bedürfnisse. Die Erfahrungen aus der Beratungs- und Schulungspraxis liefern die Grundlage für diese Entwicklungen. Eine detailierte Beschreibung der erhältlichen Titel finden Sie in unserem Produktkatalog und auf unserer Website. Gerne lassen wir Ihnen auch eine Demo DVD zukommen, die sämtliche Softwareentwicklungen von LifeTool enthält.



Systemvoraussetzungen

Für LifeTool, LäraMera und Inclusive Programme:

Pentium 450 Mhz, ab 256 MB RAM/512 MB RAM empfohlen, bis zu 500 MB Festplattenspeicherplatz, Bildschirmauflösung: mindestens 800 x 600 bei 16-Bit-Farben, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk Betriebssystem: Windows 7/Vista/XP/2000.

Für WheelSim:

Pentium III 1.5 GHz, 512 MB RAM, bis zu 65 MB Festplattenspeicherplatz
Bildschirmauflösung: mindestens 800 x 600 bei 16-Bit-Farben, Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk
Betriebssystem: Windows 7/Vista/XP/2000.
Empfohlen: 17-Zoll-Monitor, bei TFT-Flachbildschirmen eine Reaktionszeit kleiner 30 ms empfohlen. 3D-fähige Grafikkarte: ATI Radeon 9800 oder GeForce 4 Grafikkarte mit 64 MB VRAM oder besser, DirectX 9.0c muss installiert sein.

Für alle andere Programme:

Die aktuellen Hinweise finden Sie im Webshop.

Impressum:

Herausgeber: LifeTool gemeinnützige GmbH Linz, Verantwortlicher: Prok. Mag. Thomas Burger

Gestaltung & Layout: butjabutja - Print & Webprodukte, Inh. Cecile M. Lederer, www.butjabutja.at

Druck: Gutenberg-Werbering Gesellschaft m.b.H., www.gutenberg.at

Fotos: Mag. Klaus Reindl, LifeTool



















■ LifeTool Linz
Eine gemeinnützige Gesellschaft der Diakonie Österreich und AIT Austrian Institute of Technology GmbH mit Unterstützung vom Land Oberösterreich.

Hafenstraße 47 – 51
A - 4020 Linz
E-Mail: office@lifetool.at
Tel.: 0043 (0) 732 9015 5200
Fax: 0043 (0) 732 9015 5201

■ LifeTool Klagenfurt
Eine gemeinnützige Einrichtung der Diakonie Kärtnen mit Unterstützung des Landes Kärnten.

Harbacherstraße 70
A - 9020 Klagenfurt
E-Mail: klagenfurt@lifetool.at
Tel.: 0043 (0) 463 323 03-510
Fax: 0043 (0) 463 323 03-599

■ LifeTool Wien
Eine gemeinnützige Beratungsstelle des Evangelischen Diakoniewerks Gallneukirchen mit Unterstützung des Bundes-sozialamtes, Landesstelle Wien und dem Fonds Soziales Wien.

Schwarzspanierstraße 13/1.Stock
A - 1090 Wien
E-Mail: wien@lifetool.at
Tel.: 0043 (0) 1 971 75 04
Fax: 0043 (0) 1 971 75 04-13

■ LifeTool Graz
Eine gemeinnützige Einrichtung des Evangelischen Diakoniewerkes Gallneukirchen mit Unterstützung des Landes Steiermark.

Nibelungengasse 69/73
A- 8010 Graz
E-Mail: graz@lifetool.at
Tel.: 0043 (0) 316 33 79 96
Fax: 0043 (0) 316 33 81 11

■ LifeTool Novi Sad (YU)
Eine gemeinnützige Beratunsstelle der Diakonie Auslandshilfe in Zusammenarbeit mit dem Ökumenischen Hilfswerk Serbien mit Unterstützung der Austrian Develeopment Agency.

Tamara Blagojevic
Ćirila i Metodija 21
YU-21000 Novi Sad
E-Mail: tamarab@ehons.org
Tel.: 0038 121 400 204
Fax.: 0038 121 469 61
www.lifetool.at

■ LifeTool Prag (CZ)
Eine Einrichtung der Diakonie Caslav in Zusammenarbeit mit LifeTool Linz.

Sipkova 1838
CZ 14100 Praha 4
E-Mail: martina.moravcova@lifetool.org

■ LifeTool Solutions GmbH
LifeTool Solutions GmbH ist ein Unternehmen der LifeTool gemeinnützigen GmbH.

Hafenstraße 47-51
A - 4020 Linz
E-Mail: office@lifetool-solutions.at
Tel: 0043 (0) 732 9015-5270
Fax: 0043 (0) 732 9015-5271
www.lifetool-solutions.at

„Die Technik soll sich an den Menschen anpassen, nicht der Mensch an die Technik.“

Pfr. Mag. Michael Chalupka, Direktor der Diakonie Österreich